Thế Giới Game

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
09.2012 | 106

ẤN TƯỢNG ChinaJoy 2012

Toy Soldiers
Quân Đoàn Nhựa

Chuyện trò cùng
Hiếu "mới"

Orcs Must Die 2
Quyết Chiến Chắn Tinh

League of Legends
Liên minh huyền thoại

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833

Tam "thử" dòng họ SteelSeries

Laptop giải trí di động nhẹ nhàng

HALO
www.haloshop.vn

OZAKI
Phụ kiện cao cấp

iPhone 4 S

The new iPad

MacBook Pro
with Retina display

nexus 7

Galaxy Note 10.1

Samsung Beam

Smartphone
tích hợp máy chiếu

Game Hot của tháng

Fifa 13

LittleBiGPlanet Vita

Borderlands 2

82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011
Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

SẢN PHẨM CNTT - TT ƯA CHUỘNG NHẤT

The Best ICT Products 2012

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ - THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT

GameCup 2012

CẢM ƠN BẠN
ĐÃ THAM GIA BÌNH CHỌN

Xem danh sách trúng thưởng tại:

www.pcworld.com.vn

www.thegioigame.vn

Tài trợ quà tặng:

inCard You're invited

Starfish Delivered Starfish

DrayTek

TOTO LINK

Đồng tài trợ:

NTS KASPERSKY

KINGMAX Yours forever

Lễ công bố và trao giải sẽ diễn ra vào ngày **30/8/2012** tại TP.HCM

Liên hệ tài trợ : **Cô Nguyễn Đình Nhật Vy** • *Tel:* (848) 7300 9988 – *ext* 8508 • *Mobile:* (84) 909 239 167 • *Email:* vyndn@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 09.2012 - SỐ 106

MỤC LỤC

GIỚI THIỆU

28 **PROTOTYPE 2 -** Quỷ Đội Lốt Người

31 **DARKSIDERS 2 -** Phục Sinh

34 **INVERSION -** Xoay Chiều Thế Giới

36 **TOWER WARS –** Tháp Chiến

38 **AWESOMENAUTS –** Chiến Binh Vũ Trụ

40 **BABEL RISING -** Chuyện Tòa Tháp Babel

42 **ORCS MUST DIE 2 –** Quyết Chiến Chằn Tinh

44 **MAD RIDERS -** Tay Đua Với Trời

46 **CONFRONTATION -** Đối Đầu

52 LEAGUE OF LEGENDS **Liên Minh Huyền Thoại**

48 **TOY SOLDIERS -** Quân Đoàn Nhựa

50 **MACUFFIN'S CURSE -** Lời Nguyền Người Sói

54 **DEPONIA -** Hành Trình Tình Yêu

56 **THE DARK EYE – CHAINS OF SATINAV -** Đảo Ngược Số Phận

58 **THE DARK KNIGHT RISES -** Kị Sĩ Bóng Đêm Nổi Dậy

60 **NHỮNG GAME iOS** hay nhất tháng 8/2012

62 **RADIANT DEFENSE -** Cuộc Xâm Lăng Ngoài Vũ Trụ

64 **GREAT BIG WAR GAME -** Trận Chiến Vĩ Đại

66 "Nóng Hổi Mới Ra Lò"

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin game trong nước

6 Thiên Long Bát Bộ: 5 năm – một hành trình.

8 Những trò chơi nổi bật tại Gamescom 2012

10 Ấn tượng ChinaJoy 2012

GAME & NGHỆ THUẬT

14 Cosplay Việt bùng cháy trong tháng 8
16 Truy tìm ký ức
17 Họa Bì 2
18 Làng nhạc game tháng qua

SẮP PHÁT HÀNH

20 Game mới trong tháng tới
23 Những trò chơi đáng mong đợi trên Wii U

PHẦN CỨNG

69 Tam "thử" dòng họ SteelSeries
70 Laptop giải trí di động nhẹ nhàng
72 RAM chơi game trên nền Ivy Bridge

TRỢ GIÚP

74 Hướng dẫn tham gia thi đấu Liên Minh Huyền Thoại

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

76 TGX và WCG Việt Nam 2012: Niềm vui chung của eSports Việt
78 Chuyện trò cùng Hiếu "mới"

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thế giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

TIN GAME TRONG NƯỚC

TIN GAME NỔI BẬT

"Tâm bão" làng game Việt hướng về giải đấu World Cyber Games Việt Nam 2012 được tổ chức tại Hà Nội. Các đội vô địch sẽ đại diện Việt Nam đi thi đấu vòng chung kết thế giới WCG 2012 tại Trung Quốc. Bên cạnh đó là một số tiêu điểm tin nổi bật và hàng loạt webgame mới chào sân.

ĐÀM VĨNH HƯNG TRỞ THÀNH ĐẠI DIỆN ONGAME

Ca sĩ Đàm Vĩnh Hưng bất ngờ xuất hiện trong bộ ảnh mới quảng bá cho cổng giải trí Online của VDC-Net2E. Đây là lần đầu tiên, "ông hoàng nhạc Việt" tham gia vào làng giải trí trò chơi.

THẾ GIỚI GAME TẠI VCW 2012

Trong 4 ngày từ 30/8-02/9/2012, tại gian S9, trong khuôn khổ triển lãm VCW2012 tại Trung tâm Triển lãm Quốc Tế - 446 Hoàng Văn Thụ,Q.Tân Bình, TP.HCM, Thế Giới Game sẽ có chương trình đặt dài hạn 12 kỳ tạp chí Thế Giới Game, nhận ngay combo quà tặng cực "hot", bao gồm: áo Thun Game trị giá trên 100 nghìn đồng, thẻ tiêu dùng thông minh inCard 12 tháng, trị giá 480 nghìn đồng và vipcode Thiên Long Bát Bộ trị giá 300 nghìn đồng. GameCup 2012 sẽ công bố kết quả trong đêm 30/8/2012 tại KS New World, TP.HCM.

THIÊN LONG BÁT BỘ TRÒN 5 TUỔI

Năm 2012 là thời khắc mừng sinh nhật 5 năm của Thiên Long Bát Bộ. Bên cạnh chuỗi sự kiện tưng bừng mừng sinh nhật, nhà phát hành FPT Online còn tổ chức giải đấu "Long Hổ Tranh Hùng" tại các thành phố lớn trên toàn quốc với tổng giá trị giải thưởng lên đến hàng trăm triệu đồng.

KHAI MẠC KHÓA "ĐÀO TẠO TRỌNG TÀI ESPORTS CẤP QUỐC GIA"

Buổi khai mạc "Đào tạo trọng tài eSport cấp Quốc gia" đã được diễn ra vào 9g ngày 20/8/2012 tại VTC Academy, HN. Buổi khai mạc có sự góp mặt của Ban Lãnh đạo VTC, đại diện Tổng Cục Thể dục Thể thao, các chuyên gia Hàn Quốc cùng hơn 20 học viên đến từ nhiều bộ môn khác nhau như Đột Kích, FIFA Online 2… Ông Đặng Danh Tuấn, Trưởng phòng Thể thao Giải trí, Tổng cục TDTT đã đánh giá cao sự phát triển của eSports Việt Nam trong thời gian qua. Ông nhấn mạnh tầm quan trọng của việc đào tạo chuyên môn trọng tài nhằm tạo ra một sân chơi công bằng nhất cho các VĐV.

CÁC GAME ONLINE ĐÁNG CHƠI TRONG THÁNG 8

GAME ONLINE CÀI ĐẶT

LIÊN MINH HUYỀN THOẠI

Là game MOBA đầu tiên chính thức phát hành tại quốc gia hình chữ S, Liên Minh Huyền Thoại với phong cách chơi giống DotA: AllStars kết hợp với các yếu tố nhập vai đang chinh phục cộng đồng game thủ Việt Nam. Ngoài ra danh sách tướng khổng lồ, liên tục được cập nhật và các tính năng độc đáo như tự dò tìm trận đấu thông minh, kết nối lại…là những điểm đặc sắc của trò chơi.

Liên Minh Huyền Thoại hiện đang thử nghiệm Beta không hạn chế.

WEBGAME

GENERATION 3

Webgame thuộc thể loại chiến thực thời gian thực mang đậm phong cách Châu Âu thời Trung Cổ do VTC Studio phát triển. Quân đội trong game bao gồm hàng trăm loại khác nhau, tạo ra hàng trăm sự kết hợp khác biệt. Bên cạnh kỹ năng phong phú đa dạng.

Trò chơi dự kiến Closed Beta vào ngày 17/08/2012.

PHỤC KHỞI

Webgame 2D do công ty KingNet Trung Quốc phát triển, lấy bối cảnh truyền thuyết Thục Sơn, thể loại chiến thuật theo lượt (turn-based). Game thủ chỉ được phép chọn 2 môn phái Nga My và Côn Lôn, được phân thành 3 nhánh chính, Nho, Đạo và Thích.

Phục Khởi sẽ tiến hành thử nghiệm Closed Beta vào ngày 16/08/2012.

VÔ CỰC ONLINE

Vô Cực Online là webgame tiên hiệp chiến thuật kết hợp yếu tố nhập vai. Một thế giới của nhân, thần, ma và các loài thần thú trong truyền thuyết. Trò chơi nổi bật bởi các tính năng như phụ bản liên thông server, PK tự do, áp tiêu, cường hóa, nghề nghiệp….

Vô Cực Online tiến hành thử nghiệm beta ngày 14/08/2012.

VIỄN CHINH ONLINE

Viễn Chinh Online có tên gốc là Demarcia do Playality (Mỹ) sản xuất. Trò chơi giới thiệu 15 loại binh chủng khác nhau bao gồm từ Chiến Sĩ cho đến Ngưu Đầu Nhân…Bên cạnh đó, game thủ có thể trải nghiệm các tính năng khác như xây thành, nâng cấp lính, giao thương, liên minh, mở rộng lãnh thổ, xâm chiếm đất đai và hệ thống Công Thành Chiến mỗi tuần.

Viễn Chinh Online ra mắt Closed Beta ngày 21/08/2012.

SÁT THÁT

Sát Thát do SSGroup phát hành tại Việt Nam. Trò chơi thuộc mãng game xã hội dã sử thời gian thực. Bối cảnh của trò chơi thuật lại câu truyện vua Trần đánh thắng 3 lần quân Nguyên Mông, game thủ sẽ có dịp chứng kiến các trận đánh khốc liệt, khám phá những địa danh nổi tiếng như Vạn Kiếp, Chương Dương, Ải Chi Lăng…Thông qua trò chơi, nhà phát hành mong muốn đóng góp một phần kiến thức lịch sử nâng cao cho game thủ.

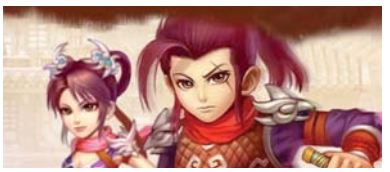
GAME DI ĐỘNG TRỰC TUYẾN

HOÀNG ĐẾ

Hoàng Đế là game di động trực tuyến lấy bối cảnh tiên hiệp, thời kỳ cuộc đại chiến giữa Hiên Viên và Xi Vưu. Trò chơi giới thiệu 5 môn phái như Bá Đao, Ảnh Thích, Vu Chúc, Linh Kiếm, Tật Vũ. Bên cạnh hệ thống trang bị, game còn giới thiệu hệ thống phụ bản, đánh boss…Trò chơi tương thích trên nhiều thiết bị điện thoại khác nhau.

PHIÊN BẢN CẬP NHẬT MỚI

LẠC DƯƠNG HUYẾT CHIẾN (NHẤT KỲ TIÊN PHONG)



Chỉ một tháng kể từ lần đầu khởi binh, Nhất Kỳ Tiên Phong đã cập nhật phiên bản mới mang tên Lạc Dương Huyết Chiến. Phiên bản mới sẽ cập nhật các tính năng nổi bật như: Trường Đua, Sinh Tử Đại Đào Sát, hệ thống phụ bản cũng chức năng khảm nạm bảo thạch… Ngoài ra, game thủ còn có thể tham gia các chiến dịch lừng danh một thời trong Tam Quốc, khiêu chiến những nhân vật nổi tiếng như Đổng Trác, Lữ Bố…

BÍ ẨN LÔI ĐIỆN THẦN (CON ĐƯỜNG TƠ LỤA 2)

Phiên bản mới của Con Đường Tơ Lụa 2, MMORPG 3D do VDC phát hành tại Việt Nam, sẽ cập nhất hàng loạt tính năng hấp dẫn như: cấp độ, kỹ năng, bản đồ và phụ bản mới. Ngoài ra, game thủ còn có dịp đối đầu với những vị thần Á-Âu trong truyền thuyết.

GUNNY II

Webgame casual nổi tiếng của nhà phát hành VNG hứa hẹn sẽ thay đổi diện mạo bằng bản cập nhật lớn, Gunny II. Game thủ sẽ được trải nghiệm cảm giác như một webgame hoàn toàn mới bởi sự thay đổi đáng kể hầu hết các tính năng cũng như nâng cấp đồ họa. Ngoài ra, hệ thống thú cưng cũng là một trong những điểm đặc sắc trong phiên bản mới.

THIÊN LONG BÁT BỘ

5 NĂM – MỘT HÀNH TRÌNH

Thiên Long Bát Bộ, một trong những trò chơi được yêu thích nhất tại Việt Nam vừa kỷ niệm sinh nhật lần thứ 5 vào ngày 15/8/2012. Hãy cùng Thế Giới Game điểm lại những khoảnh khắc đáng nhớ của MMORPG đình đám này.

Rong rã 3 năm, tiêu tốn hơn 100 triệu Nhân dân tệ để SOHU, công ty chuyên cung cấp cổng Internet và các công cụ tìm kiếm trực tuyến lớn nhất Trung Quốc phát triển thành công MMORPG 3D Thiên Long Bát Bộ. Ngay từ khi ra mắt, trò chơi này đã làm chấn động làng game Hoa Ngữ.

Thành công vang dội của Thiên Long Bát Bộ ở Trung Quốc đã gây "dư chấn" đến cộng đồng người chơi ở dải đất hình chữ S. Những thông tin, hình ảnh của trò chơi liên tục được các kênh truyền thông lớn nhỏ cập nhật, những giải thưởng uy tín liên tục được trao tặng… Thiên Long Bát Bộ nhanh chóng trở thành "Tựa game được mong chờ nhất".

BOM TẤN TRÌNH LÀNG

Ra mắt người chơi vào ngày 15/8/2007, Thiên Long Bát Bộ mau chóng thu hút hàng triệu game thủ tham. Trò chơi được nhiều tạp chí game uy tín bình chọn với các danh hiệu như "Game có tính văn hóa giáo dục tiêu biểu", "Game mới phát hành được ưa chuộng nhất".

ĐỐI ĐẦU TIN TẶC

Tháng 2/2008, Thiên Long Bát Bộ lâm vào thời kỳ đen tối khi nạn hack hoành hành khiến việc điều hành game gặp nhiều khó khăn. Nhưng với quyết tâm của người người, nhà nhà "Trừ phản tặc – Bạc thu đầy túi", tựa game này đã nhanh chóng lấy lại niềm tin nơi người chơi và phong độ của trò chơi "ăn khách" nhất Việt Nam.

THIÊN LONG HỘI QUÁN

Nhằm tạo một sân chơi kết nối,

lành mạnh cho cộng đồng game thủ, 1/8/2009, Nhà phát hành FPT Online đã quyết định chi hơn nửa tỷ đồng để thành lập hệ thống Thiên Long Hội Quán trải dài trên 64 tỉnh thành khắp cả nước.

Đại hội Anh hùng Thiên Long Bát Bộ năm 2009 đã quy tụ hơn 500 game thủ, đại diện cho 250 bang hội và 38 cụm máy chủ trên cả nước. Với các hoạt động như thi đấu liên server, giao lưu với đại sứ Thủy Top, Đại hội Anh hùng trở thành một trong những sự kiện offline đáng nhớ nhất của game.

Đây không chỉ là nơi để những người yêu thích Thiên Long Bát Bộ gặp gỡ, giao lưu, thi đấu mà còn là "bà mối" mát tay cho những tình yêu đẹp đơm hoa kết trái, cho những tình anh em thành tri âm tri kỷ. Đám cưới ngọt ngào của cặp đôi Vũ Tuấn Hưng và Võ Huỳnh Thục Trinh ở TPHCM là một ví dụ điển hình.

NHÂN VĂN TỪ GAME ĐẾN ĐỜI

Không hô hào lý thuyết, không dùng slogan sáo rỗng, cộng đồng Thiên Long Bát Bộ đã chung tay góp sức làm nên bao công việc thiện nguyện đầy ý nghĩa. Những chuyến đi thực tế chăm sóc trẻ em mồ côi, những hành trình về miền Tây thăm nom, khám bệnh cho người nghèo, tặng nhà tình nghĩa cho Bà Mẹ Việt Nam Anh Hùng,… không chỉ khiến mỗi game thủ Thiên Long Bát Bộ "vỡ" thêm về bài học tình người mà còn gắn kết họ thân thiết nhau hơn.

Tháng 8/2011, phiên bản 2.0, Huyết Chiến Mộ Dung chính thức trình làng với hàng loạt tính năng hấp dẫn, với sự xuất hiện của môn phái thứ 10 - Mộ Dung Gia, làm thay đổi toàn bộ cục diện PvP vốn có của trò chơi đã khiến cộng đồng game thủ "điên đảo". Đạt CCU kỷ lục lên đến 50.000, một lần nữa, Thiên Long Bát Bộ vượt qua hàng trăm ứng viên của làng game Việt để trở thành MMO thành công nhất 2011 (dựa trên bình chọn của độc giả GameThủ.net).

TRÒN 5 TUỔI

Năm 2012 là thời khắc mừng sinh nhật 5 năm của Thiên Long Bát Bộ. 5 năm không phải là quá dài với một đời người nhưng là thời gian ấn tượng với tuổi thọ một game online. Không có gì ngạc nhiên khi FPT Online bất chấp tình hình kinh tế khó khăn, dốc "hầu bao" đầu tư cho Thiên Long Bát Bộ những hoạt động kỷ niệm hấp dẫn.

Hơn 1 tỷ đồng là chi phí dự kiến tổ chức giải đấu Long Hổ Tranh Hùng, sự kiện nằm trong chuỗi hoạt động mừng sinh nhật 5 tuổi. Hai đêm chung kết hoành tráng sẽ diễn ra ở HN và TPHCM vào cuối tháng 8 và đầu tháng 9/2012. Tổng giá trị giải thưởng lên đến 300.000.000 đồng.

Các gương mặt nghệ sĩ nổi tiếng cũng sẽ xuất hiện trong đêm tiệc mừng sinh nhật để cùng nhau "ôn cố tri tân", cùng góp sức xây dựng cộng đồng Thiên Long Bát Bộ thêm gắn bó, yêu thương.

KIỀU PHONG

NHỮNG TRÒ CHƠI NỔI BẬT NHẤT TẠI GAMESCOM 2012

Diễn ra từ 15 đến 19/8/2012 tại Cologne (Đức), hội chợ triển lãm Gamescom đã thu hút hơn 270.000 game thủ khắp châu Âu đến tham dự cùng với hơn 600 hãng game từ 40 nước trên thế giới đem đến các tựa game và sản phẩm giải trí ra mắt. Hãy cùng Thế Giới Game điểm qua những tựa game nổi bật nhất được giới thiệu tại sự kiện năm nay.

1. UNTIL DAWN

Một trong những tựa game hứa hẹn ứng dụng tốt bộ tay cầm PlayStation Move của PS3, Until Dawn lấy bối cảnh theo kiểu một bộ phim kinh dị kiểu Mỹ khi bạn sẽ phải cùng nhóm bạn thiếu niên của mình tìm cách trốn thoát một căn biệt thự ma quái. Sử dụng công cụ PlayStation Move như một cây đuốc để tìm đường trong bóng tối, Until Dawn hứa hẹn mang lại sự kinh dị đáng sợ khi hãng phát triển Supermassive Games đã kết hợp với những cây viết kịch bản nổi tiếng của Hollywood để xây dựng cốt truyện cho trò chơi. Until Dawn sẽ phát hành vào năm 2013 trên hệ PS3.

2. TEAR AWAY

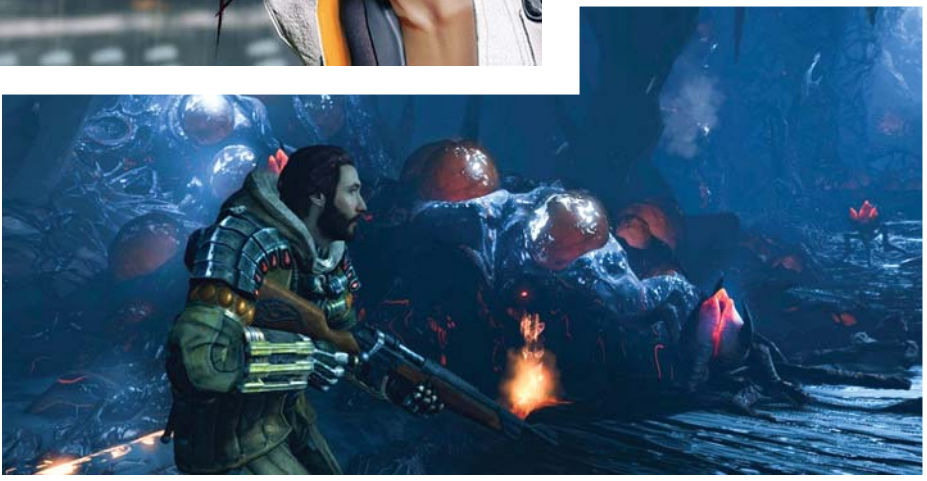
Được phát triển bởi Media Molecule, hãng game đã thực hiện tựa game độc đáo Little Big Planet, Tearaway có phong cách tương tự như tựa game nổi tiếng trên về mặt lối chơi sáng tạo và sự dễ thương của các nhân vật. Được phát triển dành cho hệ máy cầm tay PlayStation Vita, Tearaway sẽ ứng dụng màn hình cảm ứng và tấm cảm ứng phía sau máy để giúp người chơi tùy chỉnh môi trường trong game. Ngoài ra, trò chơi còn ứng dụng thêm các chức năng khác của PlayStation Vita như microphone và camera để giải quyết các câu đố dành cho người chơi. Tearaway sẽ ra mắt vào năm 2013.

3. METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Được phát triển bởi Platinum Games và sản xuất bởi Kojima Productions, Metal Gear Rising: Revengeance từ bỏ lối chơi hành động bí mật truyền thống mà thay vào đó là lối chơi hành động đánh kiếm nhanh mạnh và đẹp mắt. Platinum Games cũng là hãng phát triển nổi tiếng qua các tựa game như MadWorld, Bayonetta và Vanquish, và với Metal Gear Rising: Revengeance, hãng hứa hẹn sẽ đem lại một trải nghiệm hành động chiến đấu mới cho các fan kỳ cựu của dòng game Metal Gear. Metal Gear Rising: Revengeance sẽ ra mắt vào ngày 19/2/2013 trên hệ Xbox 360, PC và PS3.

REMEMBER ME

4. Capcom là một trong những hãng game đầu tiên công bố game của mình tại Gamescom 2012 và tựa game chủ lực của họ năm nay là Remember Me, tựa game họ đã từng hé lộ tại triển lãm này năm ngoái nhưng với cái tên Adrift. Lấy bối cảnh tương lai ở thành phố Paris năm 2084, Remember Me là tựa game hành động trong đó bạn vào vai một thợ săn ký ức mang tên Nilin, với công việc chính là buôn bán và thu mua ký ức của con người. Trò chơi có ý tưởng độc đáo này pha trộn nhiều phong cách của các tựa game như Uncharted, Mirror's Edge cùng với lối chơi hành động cận chiến và các pha giải đố hóc búa. Remember Me sẽ ra mắt vào ngày 30/5/2013 trên các hệ máy PC, PS3, Xbox 360.



LOST PLANET 3

5. Là một trong những tựa game đã được công bố hồi đầu năm nay, Lost Planet 3 tại Gamescom 2012 được hé lộ thêm một chút chi tiết về hệ thống chiến đấu và nâng cấp. Theo đó, nhân vật chính Jim trong Lost Planet 3 sẽ chiến đấu với những quái vật Akrid quen thuộc trong hai phần trước, nhưng lần này năng lượng nhiệt từ quái vật sẽ chỉ dùng để mua bán và nâng cấp vũ khí chứ không dùng để sinh tồn. Đồng hành cùng Jim là hệ thống robot dành cho anh chàng điều khiển để nâng cao khả năng chiến đấu và phòng ngự. Lost Planet 3 sẽ phát hành vào quý 2 năm 2013 trên 3 hệ máy Xbox 360, PC và PS3.

KILLZONE MERCENARY

6. Được hé lộ trước đây cùng với hệ máy PlayStation Vita, Killzone Mercenary là tựa game bắn súng góc nhìn thứ nhất do Guerrila Games phát triển. Vào vai một lính đánh thuê bên cạnh lực lượng Helghast, bạn sẽ thực hiện những nhiệm vụ đặc biệt như giải cứu con tin, phá hoại căn cứ địch hoặc lấy cắp tài liệu bí mật… Tiền thưởng sẽ phụ thuộc vào quá trình chiến đấu và thực hiện nhiệm vụ của bạn. Với việc ứng dụng engine Killzone 3 trên PS3, Killzone Mercenary hứa hẹn sẽ là tựa game Vita có đồ họa ấn tượng nhất với đầy đủ các hiệu ứng và hình ảnh đặc biệt. Trò chơi sẽ ra mắt vào năm 2013.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

7. Activision đã tung ra đoạn video cách chơi của Black Ops 2 tại E3 hồi tháng 6, và đến Gamescom tháng 8 năm nay hãng lại tiếp tục đưa ra thêm những thông tin mới về mục chơi multiplayer của trò chơi. Lấy bối cảnh chiến tranh hiện đại, Black Ops 2 cho phép người chơi điều khiển các loại khí tài tối tân như Drone (vật thể bay không người lái), máy bay chiến đấu và các loại robot để tham gia vào các nhiệm vụ nguy hiểm. Ở phần chơi multi, chế độ Zombie quen thuộc của các bản trước cũng đã quay trở lại với những vũ khí và tính năng mới. Call of Duty: Black Ops 2 sẽ phát hành vào ngày 13/11/2012 trên các hệ máy PC, PS3, Wii U và Xbox 360.

CẨM TÚ

ẤN TƯỢNG CHINAJOY 2012

Triển lãm game thường niên lớn nhất Trung Quốc có những thứ khiến người tham dự không thể quên. Trước hết là khu vực triển lãm rộng lớn. Tại trung tâm triển lãm Shanghai International Expo Centre rộng lớn không thua kém các trung tâm triển lãm game khác của thế giới.

Tuy vậy, lực lượng hùng hậu các game thủ, các fan hâm mộ game vẫn dư sức lấp đầy không gian đó. ChinaJoy là điểm đến của những dòng người quan tâm đến công nghệ game, cosplay và nhưng ai muốn nhanh chóng nắm bắt những thông tin mới nhất về game. Theo Niko Partners, Trung Quốc có khoảng 180 triệu game thủ và dự kiến đến 2015 là 266 triệu.

Tiếp đến là cái nóng mùa hè Thượng Hải khiến ChinaJoy khác biệt hẳn về mặt nhiệt độ so với E3 tại Mỹ, G-Star tại Hàn Quốc, Tokyo Game Show tại Nhật hay GCA tại Singapore.

Năm nay, Việt Nam có khoảng 100 người tham dự ChinaJoy; trong đó, chủ yếu là đại diện các công ty phát hành game Việt Nam. FPT Online và VTC Game có gian hàng tại khu vực B2B dành cho các doanh nghiệp game. Hầu hết các doanh nghiệp khác đều có người tham dự sự kiện này như VNG, Vivoo, VDCNet2E, CMN v.v.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 150 Nguyễn Trãi - Thanh Xuân - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 7A - Phủ Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:

* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
Cho thuê game xịn PS Vita 15k/ngày
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS

Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

SHOWGIRL, SHOWBOY VÀ GIÁ TRỊ NGHỆ THUẬT TRÌNH DIỄN CỘNG ĐỒNG

Một giá trị được đề cao ở ngày hội triển lãm công nghệ giải trí ChinaJoy diễn ra ở Thượng Hải (Trung Quốc) cuối tháng 7 vừa qua, là sự hiện diện ấn tượng của hơn 1.200 diễn viên nghiệp dư trong vai trò các showgirl, showboy về sản phẩm phần mềm. Chính họ đã đưa ra nhiều suy nghĩ mới về nghệ thuật trình diễn trước cộng đồng.

CHINAJOY, NÉT ĐẸP THANH TÂN THƯỢNG ĐÀI

Tờ nhật báo buổi sáng Thượng Hải dẫn lời một lãnh đạo ngành giải trí trực tuyến ở đất nước này, đánh giá hoạt động trình diễn cosplay ở ChinaJoy là thử nghiệm độc đáo về cơ hội cho giới trẻ yêu thích sự trình diễn trí tuệ về thân thể trước cộng đồng. Suốt 10 năm qua, hàng năm triển lãm ChinaJoy đều có hàng trăm người mẫu nghiệp dư Trung Quốc biểu diễn các tiết mục cosplay, tính ra còn nhiều hơn rất nhiều sự kiện cộng đồng khác có được.

Những ai đã tận mắt chứng kiến các hoạt động cosplay tại ChinaJoy, chắc chắn sẽ chỉ có những nhận xét đầy ấn tượng trước các nhân vật được diễn xuất. Quần áo, vũ khí, trang bị hỗ trợ, của các showgirl, showboy đều cho thấy có sự chọn lọc, đánh giá rất kỹ càng, xuất phát từ chính các nhà sản xuất phần mềm giải trí muốn tôn cao hình ảnh đẹp cho sản phẩm của mình. Đồng thời, các showgirl, showboy cũng tỏ ra phù hợp với các nhân vật và cả nội dung câu chuyện, đoạn cảnh họ cần thể hiện với sản phẩm. Tất cả đã tạo ra 1 không gian thưởng thức độc đáo và dày đặc, ở từng khu vực trình bày sản phẩm riêng mà hội chợ triển lãm này thiết lập nên.

Hàng ngàn bức ảnh được chụp, hàng trăm bài viết, phóng sự ảnh được các phóng viên báo giấy, báo mạng Trung Quốc, cùng các "phóng viên nghiệp dư" là người đi xem hội chợ thực hiện, đã lan tỏa khắp các mạng xã hội, diễn đàn trực tuyến và báo điện tử, về những hình ảnh đẹp showgirl, showboy, cho thấy thành công lớn về nghệ thuật trình diễn của họ trước cộng đồng. Nhiều tờ báo điện tử khẳng định, thật sự ngày hội ChinaJoy đã gắn với những nét đẹp thanh tân được thượng đài.

CƠ HỘI CỦA NGÀNH TRÌNH DIỄN MỚI

Theo phân tích chuyên môn, hoạt động showgirl, showboy thực sự là 1 sàn diễn, quy tụ rất nhiều yêu cầu và tiêu chuẩn khắt khe không khác gì các sàn biểu diễn nghệ thuật trên thị trường. Những cô gái, chàng trai tham gia các tiết mục này phải mất hàng tháng trời tập luyện kỹ năng đi lại, biểu diễn, lựa chọn trang phục phù hợp với mình và với yêu cầu nội dung thể hiện. Họ, cùng với những đạo diễn có thể không chuyên nghiệp, phải giải quyết tốt những yêu cầu thị hiếu từ một khối lượng khán giả rất lớn.

Thách thức nhất là các khán giả, đa phần là người chơi game, đã thấu hiểu, thậm chí mê thích nhân vật các showgirl, showboy thể hiện. Do đó, chỉ cần diễn sai lệch hình ảnh, cung cách nhân vật, hay bộ cánh không như "hình ảnh thật", các showgirl, showboy sẽ bị chỉ trích nặng nề, hơn cả những diễn viên thật vào vai tiết mục.

Hơn nữa, việc trình diễn của các diễn viên chuyên nghiệp chỉ xảy ra ở thời lượng nhất định, còn với các showgirl, showboy, họ phải thực hiện tiết mục suốt cả ngày, và suốt chương trình hội chợ triển lãm. Bất cứ động tác nào, kể cả sự hớ hênh, đều có thể lọt vào ống kính nào đó, và bị tung hê lên mạng Internet trong vòng vài phút sau đó. Đối diện với điều này thật không hề đơn giản, bởi đa số diễn viên cosplay chỉ là học sinh, sinh viên, đến với tiết mục bằng niềm yêu thích trình diễn nghệ thuật về hình ảnh chính mình với cộng đồng, qua những nội dung, nhân vật đã chọn.

Do đó, nếu hoạt động quảng bá các sản phẩm công nghệ và giải trí đã được công nhận về mặt thương mại và nghệ thuật, thì từ những sự kiện như ChinaJoy, người ta cần có cái nhìn đúng hơn về giá trị trình diễn các showgirl, showboy tạo ra. Dù không diễn ra thường xuyên như các người mẫu trên sàn thời trang, song những giá trị nghệ thuật trình diễn của showgirl, showboy cần được đặt cân đối như một phần nghiêm túc của thế giới showbiz. Sự vận động gia tăng không ngừng số lượng showgirl, showboy tại Trung Quốc và 1 số đất nước khác cho thấy xã hội đã từng bước thừa nhận đây là nghề trình diễn mới.

TRÔNG NGƯỜI NGẪM TA

Tại Việt Nam, các sự kiện cộng đồng có hiện diện những tiết mục trình diễn cosplay chưa nhiều; chủ yếu chỉ ở những hoạt động quảng bá về trò chơi trực tuyến. Những showgirl, showboy tại Việt Nam chưa được đánh giá đúng về hiệu quả nghệ thuật mang lại, thậm chí nhiều người còn xem đó là những trò nhố nhăng, tiết mục trẻ nít. Bản thân các nhà phát hành phần mềm cũng chưa chú ý và đặt cao giá trị cộng tác của những người mẫu nghiệp dư này.

Không ít showgirl, showboy được khen không tiếc lời ở các tiết mục trình diễn sản phẩm nào đó, quay lại cuộc sống hàng ngày vẫn chỉ có ít cơ hội kiếm việc làm, thậm chí phải phục vụ bàn ở quán café, bán hàng sale off trên đường phố. Hào quang hình ảnh của họ, chỉ còn lưu trữ lại đây đó trong tâm khảm những người xem và đôi tờ rơi, áp phích quảng cáo sản phẩm. Trong khi đó, cũng là trình diễn sản phẩm, cũng là "người đẹp", song nếu tham gia diễn xuất những tiết mục thời trang hay mỹ phẩm…, những người đẹp thời trang lại luôn được xã hội thừa nhận, có cơ hội được đào luyện, học tập nghiêm túc và thu nhập không hề thấp.

Dẫu biết rằng con đường phát triển ngành công nghiệp phần mềm giải trí và dịch vụ mạng Internet còn nhiều chông gai, nhưng phải chăng, với mọi nỗ lực lao động, cống hiến mồ hôi và cả máu cho những sàn diễn cosplay, các showgirl, showboy đáng được nhìn bằng lăng kính giá trị hơn, thay vì bị xem thường rẻ rúng như hiện nay ? Nếu được như vậy, phải chăng cánh cửa về một nghề nghiệp mới cho giới trẻ, cũng sẽ được định hình ?

THANH NGUYÊN

COSPLAY VIỆT BÙNG CHÁY TRONG THÁNG 8

COSPLAY THẾ GIỚI

Tháng 8 nổi bật với những bộ ảnh nghệ thuật và cosplay của các trò chơi Trung Quốc như Thiên Long Bát Bộ, Tiếu Ngạo Giang Hồ, Thần Điêu Hiệp Lữ, Xích Bích Anh Hùng Truyện…Ngoài ra, 2 sự kiện game đáng chú ý trong tháng 8, ChinaJoy và thế vận hội Cosplay 2012 tại Nhật Bản cũng đầy ấp sắc màu cosplay.

COSPLAY TRONG NƯỚC

Con Đường Tơ Lựa 2 đánh dấu sự khởi sắc với phiên bản mới, Bí Ẩn Lôi Điện Thần. Song song đó, nhà phát hành VDC cũng đã tung ra bộ ảnh cosplay công chúa Ba Tư xinh đẹp, do nhiếp ảnh gia Cường Net thực hiện.

Ngoài ra, Vua Hải Tặc cũng vừa giới thiệu bộ ảnh cosplay bikini gợi cảm của hotgirl Mai Thỏ. Cô hóa trang thành nhân vật Nami trong series truyện tranh One Piece.

TRUY TÌM KÝ ỨC TOTAL RECALL

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Len Wiseman

DIỄN VIÊN:
Colin Farrell, Kate Beckinsale, Jessica Biel, Bryan Cranston, John Cho

NGÀY KHỞI CHIẾU:
17/8/2012

Tác phẩm hành động khoa học viễn tưởng Total Recall (Truy tìm ký ức) được lấy ý tưởng từ truyện ngắn nổi tiếng "We Can Remember It For You Wholesale" của nhà văn Philip K. Dick. Bộ phim bắt đầu từ Rekall – một công ty kỳ lạ có khả năng biến những giấc mơ của con người thành ký ức thật sự. Douglas Quaid (Colin Farrell) là một công nhân với cuộc sống hàng ngày bình lặng. Mặc dù đồng hành bên anh là người vợ xinh đẹp mà anh hết lòng yêu thương (Kate Beckinsale), nhưng Quaid vẫn có cảm giác những diễn biến cuộc sống hàng ngày chưa phải là điều anh thực sự mong đợi, những ký ức thực về một siêu điệp viên mới là thứ anh cần. Rồi khi Quaid tìm đến Rekall để biến mơ ước thành hiện thực, bỗng nhiên, Quaid trở thành kẻ bị săn đuổi bởi hai thế lực hùng mạnh nhất thế giới. Anh phải chạy trốn biệt đội cảnh sát đang săn lùng mình do Chancellor Cohaagen (Bryan Cranston) cầm đầu. Quaid không thể tin tưởng bất cứ ai ngoại trừ một nữ chiến binh nổi loạn Melina (Jessica Biel) làm việc cho thủ lĩnh của tổ chức ngầm chống đối.

Dự định tái hiện lại câu chuyện Total Recall trên màn ảnh rộng được nhà sản xuất Toby Jaffe thai nghén từ năm 2008, khi anh chôn mình trong hiệu sách để tìm kiếm những câu chuyện khoa học giả tưởng hấp dẫn. Truyện ngắn "We Can Remember It for You Wholesale" của nhà văn Philip K. Dick đã thu hút nhà sản xuất bằng một nội dung vô cùng độc đáo & sáng tạo: con người có thể được cấy ghép bất cứ ký ức nào họ muốn. Dĩ nhiên Jaffe còn nhớ tác phẩm này đã một lần được chuyển thể vào năm 1990, cũng dưới cái tên Total Recall. Nhưng gần 2 thập kỷ là quá đủ để mọi người lãng quên câu chuyện của Dick, cũng như một thế hệ khán giả mới không thể nào biết đến kiệt tác này. Jaffe đã mang ý tưởng làm lại bộ phim để bàn thảo với nhà sản xuất thứ hai của bộ phim Neal H. Moritz. Họ cùng nhau nghiền ngẫm lại câu chuyện gốc và phiên bản điện ảnh ở năm đầu thập kỷ 90. Cảm hứng đã đến khi cả Jaffe và Moritz bắt đầu tin tưởng rằng họ có khả năng tái hiện lại câu chuyện hấp dẫn trong Total Recall, với nhiều góc khai thác mới cho các nhân vật cũng như mạch phim.

Ý tưởng sắc sảo nhất trong nguyên tác của Dick chính là việc cấy một ký ức giả vào bộ não của con người và khi tỉnh dậy, anh ta tin rằng mình thực sự đã sống như thế. Một câu hỏi vô cùng giá trị đã được đặt ra: Vậy ký ức là gì? Làm cách nào mà chúng ta biết được những chuyện đã từng xảy ra trong quá khứ?

Đây chính là nền tảng cơ bản để Philip K. Dick xây dựng nên câu chuyện xoay quanh nhà máy Rekall - một nhà máy biến những giấc mơ của khách hàng thành ký ức thật. Bối cảnh hấp dẫn này đã buộc đạo diễn Len Wiseman – người nổi tiếng với Live Free or Die Hard và series Underworld – phải nhận lời ngồi vào chiếc ghế đạo diễn. Cuối cùng, Wiseman đã nâng tầm Total Recall thêm một bậc khi cài vào bộ phim hành động đầy kịch tính xảy ra trong tương lai này những yếu tố tâm lý đầy rùng rợn, hứa hẹn sẽ gây ra những ám ảnh mạnh mẽ cho người xem.

Thay vì để câu chuyện diễn ra trên Sao Hỏa như trong phiên bản năm 1990, Wiseman kéo câu chuyện từ phương trời xa xôi ấy về Trái Đất, nhưng lại là trong một tương lai chúng ta không ngờ tới. Các nhân vật của phim chịu sự chi phối của 2 tổ chức nhà nước trong tương lai: UFB (United Federation of Britain) và phe đối đầu. Từ đây, Total Recall phiên bản làm lại này đem đến cho khán giả 2 điểm hấp dẫn khác biệt: 1 – Hệ thống nhân vật mới với những mối quan hệ phức tạp khó lường; 2 – Công nghệ của tương lai, là cơ sở để các nhà làm phim thể hiện kỹ xảo điện ảnh đủ sức thỏa mãn khán giả.

THANH VÂN

HỌA BÌ 2

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Ô Nhĩ Thiện

DIỄN VIÊN:
Châu Tấn, Trần Khôn, Triệu Vy, Phùng Thiệu Phong, Dương Mịch

NGÀY KHỞI CHIẾU:
24/8/2012

Tinh công chúa (Triệu Vy), con gái thứ 14 của Hán Đế, đã được hứa hôn cùng với hoàng tử Thiên Lang quốc để duy trì sự bình yên cho vương quốc của cô. Nhưng cuộc hôn nhân này thực ra chỉ là một trò lừa gạt của nữ vương (Trần Đình Gia) và tên pháp sư Thiên Lang quốc (Phí Tường) - những kẻ đang âm mưu hồi sinh cho hoàng tử đã chết bằng một nghi thức tà thuật: dùng trái tim của Tinh công chúa và dòng máu ma thuật chảy trong huyết quản của pháp sư Bàng Lang (Phùng Thiệu Phong).

Tiểu Duy (Châu Tấn) là một con hồ ly đã tu luyện nghìn năm, và trái tim thuần khiết của Tinh công chúa chính là cơ hội để cô có thể trở thành một con người, nhưng việc quan trọng nhất là phải thuyết phục được Tinh công chúa tự nguyện dâng hiến trái tim. Rồi khi bị quân lính Thiên Lang quốc dồn đến đường cùng, Tinh công chúa đã chấp nhận tự nguyện trao đổi cả cuộc sống lẫn trái tim cho yêu nữ Tiểu Duy để có được một thân xác tuyệt trần. Nhưng Tinh công chúa ngây thơ không biết rằng, để duy trì tuổi thanh xuân cho vẻ đẹp mới nhận được, cô sẽ phải ăn trái tim của con người...

XÂY DỰNG THIÊN LANG QUỐC

Thử thách lớn nhất cho các nhà thiết kế là làm thế nào để xây dựng được Thiên Lang quốc, nơi không hề có trong lịch sử thực sự cũng như lịch sử điện ảnh. Cư dân ở Thiên Lang quốc rất sùng bái các tà thuật, đó phải là một nơi hết sức hoang vu và kỳ lạ để có thể đem đến sự bất an cho khán giả. Đạo diễn đã giới thiệu đến mọi người các yếu tố thiết kế từ văn hóa Hồn ở phía Bắc, văn hóa Thổ Nhĩ Kỳ ở phía Tây và văn hóa Tây Tạng cũng như Ấn Độ ở phía Nam, từ những giai đoạn lịch sử khác nhau và từ nhiều nhóm dân tộc khác nhau. Anh đã sáng tạo nên một nền kiến trúc, các công trình xây dựng và những họa tiết độc đáo khó quên trong một nền điện ảnh.

THIẾT KẾ PHỤC TRANG

Phục trang là một trong những yếu tố quan trọng trong phim, chúng phải gắn kết với các nền văn hóa để thể hiện được tính cách nhân vật. Trang phục của Tiểu Duy gợi nhớ tới hình ảnh của các geisha Nhật Bản; còn bộ váy cưới của Tinh công chúa là sự pha trộn giữa các yếu tố truyền thống của Trung Quốc và Ấn Độ. Trong khi nữ vương Thiên Lang quốc khoác lên mình một bộ xiêm y lông thú đặc trưng của thổ dân châu Mỹ, tên pháp sư lại mặc một bộ trang phục cầu kì màu đen giống như côn trùng, gợi lên một vẻ hắc ám.

KỸ XẢO 3D ĐẶC SẮC

Nhà giám sát hiệu ứng hình ảnh Hứa An được giao nhiệm vụ chuyển tải những cảm xúc phức tạp và dữ dội của Họa Bì II vào các phân cảnh. Trong các cảnh quay hành động, anh phải tìm ra cách cân bằng giữa các cảnh quay để tạo nên sự hài hòa trong bộ phim, không làm cho người xem bị cuốn vào các hình ảnh bạo lực hay kinh dị - những yếu tố có thể gây xao lãng nội dung chính. Hứa An được yêu cầu tạo ra một câu chuyện thần thoại huyền bí mang

đậm các yếu tố đặc trưng của văn hóa phương Đông. Điều này đã trở thành phương châm của nhóm kỹ xảo khi họ thiết kế và sản xuất các hình ảnh tuyệt đẹp cho bộ phim, lấy cảm hứng từ những khái niệm thiết kế không tưởng của huyền thoại kỹ xảo hình ảnh người Nhật Bản Amano Yoshikata.

THANH VÂN

LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

THI ĐẤU TẠI OLYMPIC 2012 VỚI NHẠC LEGEND OF ZELDA

Elsa Garcia Rodriguez Blancas là vận động viên thể dục nhịp điệu 22 tuổi người Mexico đồng thời cũng là một fan hâm mộ nhân vật Link trong loạt game nổi tiếng Legend of Zelda. Cô đã quyết định thực hiện màn biểu diễn của mình tại thế vận hội Olympic 2012 ở London với bản nhạc nền kinh điển của trò chơi. Bản nhạc mang tên Zelda Medley do nữ nghệ sĩ vĩ cầm Lindsey Stirling trình bày. Đáng tiếc, Elsa chỉ xếp hạng 35 trong phần thi này, tuy nhiên màn trình diễn của cô đã gây được ấn tượng với rất nhiều khán giả đặc biệt là những game thủ có cùng niềm đam mê.

CHƠI MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER NGHE NHẠC LINKIN PARK

Một trong những ban rock hàng đầu thế giới sẽ lại hợp tác thực hiện nhạc cho phiên bản Medal of Honor (MoH). Nhà phát hành EA đã cho công bố một teaser về trò chơi hành động bắn súng MoH: Warfighter sắp tới của họ, trong đó xuất hiện bản nhạc Castle of Glass, một trong những bản được cho là hay nhất trong album Living Things mới của Linkin Park. Trước đây, EA cũng đã từng hợp tác với Linkin Park trong các phiên bản MoH từ năm 2009. Linkin Park, ban nhạc rock từ Agoura Hills, California, Mỹ là một trong những ban nhạc nổi tiếng và thành công nhất thế giới của thể loại rock nu metal. Album đầu tiên Hybrid Theory năm 2000 của họ đã bán được 24 triệu bản và trở thành album được bán nhiều nhất thế kỷ 21. Năm 2003, MTV đã xếp họ vào 3 nhóm nhạc rock thành công nhất của kỷ nguyên mới, chỉ sau Oasis và Coldplay. Medal of Honor: Warfighter dự kiến sẽ được phát hành vào ngày 23/10/2012 cho PS3. Xbox 360 và PC.

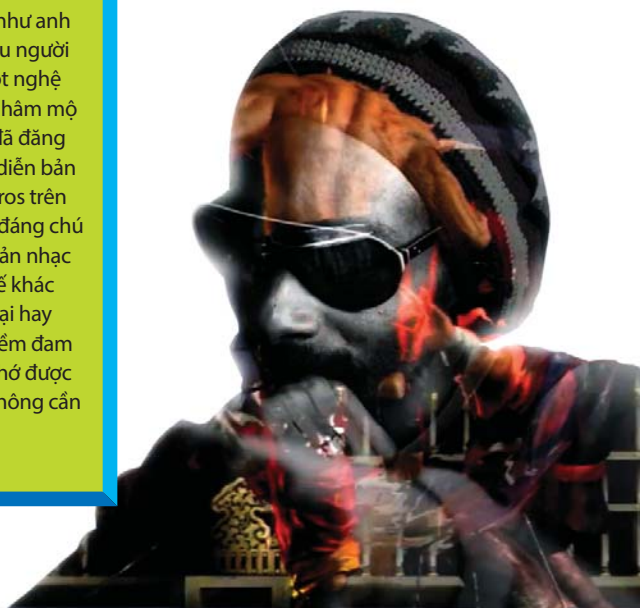
XOAY LƯNG CHƠI NHẠC MARIO TRÊN PIANO

Chơi nhạc nền Mario bằng piano thì chẳng có gì mới nhưng chơi như anh chàng sau đây có thể khiến nhiều người ngạc nhiên. Jason Lyle Black, một nghệ sĩ piano và có lẽ cũng là một fan hâm mộ của chàng thợ ống nước Mario đã đăng đoạn video quay cách anh biểu diễn bản nhạc nền trò chơi Super Mario Bros trên Youtube hôm 30/07/2012. Điều đáng chú ý là không chỉ chơi thành thạo bản nhạc mà Jason còn chơi ở nhiều tư thế khác nhau chẳng hạn như xoay lưng lại hay nằm ngửa dưới sàn nhà. Có lẽ niềm đam mê trò chơi video đã giúp anh nhớ được vị trí các phím đàn ngay cả khi không cần nhìn thấy chúng.

SNOOP DOGG XUẤT HIỆN TRONG MV QUẢNG BÁ TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Ca nhạc sĩ chuyên sáng tác và hát nhạc Rap nổi tiếng Snoop Dogg đã cho ra mắt một MV ca nhạc mới mang tên 'Knocc Em Down', nhằm quảng bá cho trò chơi đối kháng sắp phát hành Tekken Tag Tournament 2 của Namco. Video ca nhạc này được dàn dựng khá công phu, ngoài giai điệu sôi động, khán giả chẳng những có thể xem các pha đánh đấm đẹp mắt của các nhân vật quen thuộc trong game mà còn có thể chứng kiến cảnh chính các game thủ "choảng" nhau ngay sau khi chơi. Được biết bài hát này cũng sẽ trở thành một trong các bản nhạc chủ đề của trò chơi Tekken Tag Tournament 2.

KATA



Ngày nay để tận hưởng các game "khủng" thì màn hình máy tính 17–19" đã trở nên "chật chội" đối với các game thủ chuyên nghiệp. Do đó, các loại màn hình LED kích thước lớn với chất lượng hình ảnh mang tính đột phá, thiết kế đẹp đang là xu hướng tất yếu.

CHƠI GAME "ĐỈNH" HƠN VỚI MÀN HÌNH MÁY TÍNH LỚN

MÀN HÌNH LỚN HƠN, TRẢI NGHIỆM "ĐÃ" HƠN

Ngoài lợi thế về giao diện thoáng rộng, màn hình máy tính kích thước lớn trên 22" còn có những cải tiến vượt trội về công nghệ hình ảnh so với màn hình nhỏ trước kia khiến việc chơi game trở nên hấp dẫn hơn rất nhiều. Điển hình, những model như LED S23B550V, LED S23A700D, LED 750V đều được nhà sản xuất Samsung nâng cao độ phân giải (1920 x 1080 pixel) và độ sáng (250-300 cd/m2), điều này đã đáp ứng tốt yêu cầu về cấu hình của những game "khủng" chuẩn HD. Với độ phân giải cao như thế, người dùng dễ dàng tùy chỉnh mức phân giải theo chuẩn của game để có thể đạt được hiệu ứng hình ảnh và đồ họa tốt nhất.

Song song đó, các màn hình vi tính cỡ lớn của Samsung đều được trang bị công nghệ Mega Dynamic Contrast Ratio (Mega DCR) với độ tương phản lên đến 5.000.000:1 cho hình ảnh sắc nét. Đặc biệt, tần số quét hình 120Hz của các màn hình sẽ giúp mọi chuyển động trong game trở nên mượt mà hơn. Nhờ đó, game thủ sẽ dễ dàng thưởng thức được sự sống động đến từng chi tiết trong mỗi màn chơi đầy cuốn hút.

THIẾT KẾ THẨM MỸ ĐẦY CÁ TÍNH

Bên cạnh ưu thế về hình ảnh, những mẫu màn hình lớn còn "ghi điểm" ở thiết kế đẹp mắt. Màn hình máy tính không chỉ đơn thuần phục vụ nhu cầu giải trí mà còn làm đẹp cho không gian của bạn. Ấn tượng nhất có thể kể đến model Samsung LED 750V với phong cách thiết kế bất đối xứng độc đáo và 2 tông màu đen trắng sang trọng cuốn hút ngay từ ánh nhìn đầu tiên. Những đường cong tinh tế của màn hình LED 750V luôn mang đến cho người chơi game cảm giác thư giãn, xoa dịu căng thẳng sau các màn đấu "boss" đầy cam go.

Một điểm thú vị ít ai biết là thiết kế Toc (Touch of Color) độc đáo trên model Samsung LED S23B550V có khả năng tạo cảm giác thư giãn cho người dùng qua hiệu ứng chuyển màu từ trong suốt sang đỏ Bordeux rất sinh động.

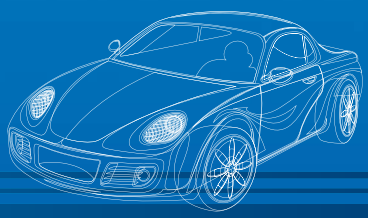
CHƠI GAME ĐIỆN THOẠI TRÊN MÀN HÌNH LỚN. TẠI SAO KHÔNG?

Cùng với sự phát triển của công nghệ, những mẫu smartphone và tablet ngày càng hiện đại và trở nên phổ biến. Tuy nhiên, giới hạn về giao diện hiển thị là một rào cản lớn đối với loại thiết bị này. Nếu là một tín đồ yêu thích dòng game trên smartphone, người dùng có thể dễ dàng kết nối và tận dụng giao diện màn hình lớn với công nghệ MHL độc đáo được trang bị ở những model cao cấp của Samsung LED S23B550V và LED 750V.

Đặc biệt, bạn sẽ không cảm thấy bất kì một độ trễ nào trong quá trình trải nghiệm khi nội dung hiển thị trên màn hình hoàn toàn trùng khớp với nội dung từ smartphone, cho phép thực hiện mọi thao tác trong game một cách chính xác nhất. Hơn thế nữa, người dùng có thể tận hưởng những khoảng khắc thư giãn trọn vẹn cùng smartphone mà không sợ "mất hứng" vì hết pin trong khi đang chơi nhờ khả năng sạc năng lượng trực tiếp qua cáp nối MHL.

Có thể thấy, với những cải tiến tiện ích vượt trội trên phương diện kĩ thuật và mỹ thuật, thế hệ màn hình máy tính kích thước lớn hứa hẹn sẽ tạo nên một trào lưu trong làng game chuyên nghiệp.

Nam Anh



GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

Secret Files 3

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Animation Arts | **Phát hành:** Deep Silver | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 31/08/2012

Đó sẽ là ngày hạnh phúc nhất của Nina khi kết hôn với người yêu Max, thế nhưng con ác mộng khủng khiếp về ngày tận thế đã thay đổi tất cả. Secret Files 3 có cốt truyện tiếp nối phiên bản Secret Files: Tunguska và Secret Files 2 kết hợp với cải tiến trong chế độ chơi và môi trường tuyệt đẹp. Các fan yêu thích loạt game này sẽ một lần nữa được bước vào hành trình phiêu lưu trong thế giới đầy nguy hiểm để tìm ra lời giải cho các bí ẩn của Nina.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Blizzard Entertainment | **Phát hành:** Blizzard Entertainment
Thể loại: Nhập vai | **Ngày phát hành:** 25/09/2012

Bị che phủ trong sương mù kể từ hơn 10.000 năm trước, vùng đất cổ xưa Pandaria vẫn còn nguyên vẹn khi đứng bên lề cuộc chiến tranh giành quyền lực giữa các chủng tộc. Những cư dân mang hình thù gấu trúc Pandaren tại đây tuy hiền lành nhưng sẵn sàng chiến đấu để bảo vệ cuộc sống yên bình cho chủng tộc mình. Liệu vùng đất bị lãng quên này sẽ là hy vọng cứu rỗi của thế giới hay cũng sẽ bị chiến tranh hủy diệt?

Jet Set Radio

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Smilebit | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 18/09/2012

Trò chơi hành động về cuộc nổi dậy của giới trẻ Tokyo muốn chứng tỏ bản thân qua các tác phẩm tranh vẽ tường graffiti. Game thủ sẽ cầm lấy bình xịt sơn và thỏa sức sáng tạo trên các bức tường trong một thành phố tương tác rộng lớn. Cảnh sát sẽ luôn rình rập vì vậy bạn phải hoàn thành tác phẩm thật nhanh chóng. Có tất cả 10 nhân vật với phong cách và khả năng khác nhau cho người chơi lựa chọn.

Tekken Tag Tournament 2

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Namco Bandai | **Phát hành:** Namco Bandai | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 11/09/2012

Tekken Tag Tournament 2 có danh sách đấu sĩ được cho là nhiều nhất so với các phiên bản trước đây, lên đến 50 nhân vật cùng 50 câu chuyện khác nhau. Điểm nổi bật của phiên bản này là khả năng phối hợp đồng đội đẹp mắt cùng các chế độ chơi mới cũng như khả năng tuỳ chỉnh trang phục cho nhân vật. Những mini-game thú vị cũng sẽ được tích hợp trong Tekken Tag Tournament 2.

Port Royale 3

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Kalypso Media | **Phát hành:** Kalypso Media
Thể loại: Giả lập | **Ngày phát hành:** 06/09/2012

Trò chơi thể loại chiến thuật nổi tiếng trên PC sẽ có mặt trên hệ máy PS3. Game thủ sẽ vào vai một thuyền trưởng chu du trên vùng biển Caribe vào những năm 1500. Người chơi có nhiều sự lựa chọn giữa xây dựng mối quan hệ kinh doanh tuân thủ pháp luật hoặc kiếm tiền thông qua quân sự và chinh phục các thành phố, đánh phá các tàu buôn để cướp hàng hoá. Mỗi người sẽ tự do trải nghiệm cuộc sống thủy thủ theo ý thích.

F1 2012

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 18/09/2012

Loạt game đua xe F1 sẽ quay lại với cải tiến từ chế độ chơi cũng như hỗ trợ đầy đủ các vận động viên, đội xe và các mẫu xe đua mới nhất. Chế độ mới Young Driver Test được lấy nguyên mẫu từ chương trình kiểm tra đầu vào của các tay đua trẻ. Bên cạnh đó, chế độ Champions sẽ cho phép game thủ có cơ hội so tài tại các đấu trường nổi tiếng khu vực với sáu nhà vô địch trong mùa giải hiện tại.

Borderlands 2

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Gearbox Software | **Phát hành:** 2K Games
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 18/09/2012

Borderlands 2 sẽ có hệ thống nhân vật, kỹ năng, môi trường, đối thủ, vũ khí và trang bị hoàn toàn mới. 4 nhân vật chính trong phần đầu là Soldier, Hunter, Siren và Berserker sẽ trở thành NPC. Súng ống trong phần mới cũng có khả năng tinh chỉnh nhằm thể hiện phong cách cá nhân của game thủ. Đối thủ máy trong Borderlands 2 có khả năng phối hợp với nhau để gây khó khăn cho người chơi.

Family Guy: Back to the Multiverse

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Heavy Iron Studios | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 25/09/2012

Trò chơi thể loại phiêu lưu được lấy cảm hứng từ loạt phim hoạt hình vui nhộn Family Guy kể về một gia đình sống tại ngôi làng Quahog với nhiều tình huống gây cười. Family Guy: Back to the Multiverse vừa tạo được cảm giác quen thuộc với giọng lồng tiếng từ chính các diễn viên thực hiện bộ phim đồng thời đem lại khả năng tương tác mà phim hoạt hình không có. Game cũng hỗ trợ nhiều mức độ thử thách, trang phục và nội dung để mở khoá.

Dead or Alive 5

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Team Ninja | **Phát hành:** Tecmo | **Thể loại:** Đối kháng
Ngày phát hành: 25/09/2012

Dead or Alive 5 sẽ kết hợp nhiều loại võ thuật vào phong cách chiến đấu nhằm đem lại nét mới cho loạt game đối kháng này. Khung cảnh võ đài tăng cường khả năng tương tác. Công nghệ đồ họa chú trọng hiệu ứng vật lý cũng cho phép các chi tiết như quần áo, tay chân của nhân vật trong game sẽ thay đổi theo nhịp độ từng trận đấu. Điều này có nghĩa game thủ sẽ có thể thấy những vết bẩn dính trên người hay những chiếc áo ướt đẫm mồ hôi.

Everyone Sing

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** 0-Games | **Phát hành:** 0-Games | **Thể loại:** Âm nhạc
Ngày phát hành: 04/09/2012

Hỗ trợ những bản nhạc mới nhất, Everybody Sing là trò chơi thích hợp tại các bữa tiệc dành cho gia đình và bạn bè. Mỗi bài hát có thể do từ 1 đến 4 người chơi cùng hát và giúp nhau vượt qua các mini-game như Pass the Bomb, Group Mode hay Know Your Song. Sau các phần thi, người có số điểm cao nhất sẽ trở thành ngôi sao ca nhạc.

Mama's Combo Pack Volume 2

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Majesc | **Phát hành:** Majesc | **Thể loại:** Tổng hợp
Ngày phát hành: 14/09/2012

Sáng tạo cả trong và ngoài nhà bếp với phiên bản tổng hợp Cooking Mama 2: Dinner with Friends và Crafting Mama. Game thủ sẽ phải đáp ứng khẩu vị khó tính của Mama và những người bạn, đồng thời tìm hiểu 80 công thức nấu ăn mới hay thử tài với hơn 40 bản vẽ khác nhau để cắt, dán, sơn phết hay may vá nhằm tạo ra các món đồ trang sức, quần áo thậm chí cả kính vạn hoa.

Firefighter 3D

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Epicenter Studios | **Phát hành:** Conspiracy Entertainment | **Thể loại:** Giả lập | **Ngày phát hành:** 12/09/2012

Game thủ sẽ được vào vai những chàng lính tại một trạm cứu hỏa trong một thành phố bận rộn. Những trận lửa lớn hay những vụ nổ sẽ được trải nghiệm dưới góc nhìn thứ nhất. Người chơi sẽ sử dụng các công cụ như vòi, rìu và cưa để cứu người sống sót và dập tắt các đám cháy. Firefighter 3D luôn có những diễn biến bất ngờ, thế nên sẽ không thể dùng một chiến thuật để có thể vượt qua tất cả màn chơi.

LittleBigPlanet

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Tarsier Studios, Double Eleven Studios | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 25/09/2012

Hành trình phiêu lưu đầy tính cạnh tranh của Sackboy trong phiên bản LittleBigPlanet dành cho PlayStation Vita đã được bổ sung những tính năng mới. Tùy chỉnh nhân vật theo ý thích, tận dụng điều khiển cảm ứng và máy ảnh độc đáo sẽ cho phép người chơi tự do hành động hơn bao giờ hết. Game thủ cũng có thể tạo ra các màn chơi riêng và chia sẻ với bạn bè nhằm đem lại những trải nghiệm thú vị khác nhau.

Pocket Planes

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Nimblebit | **Phát hành:** Nimblebit | **Thể loại:** Giả lập | **Ngày phát hành:** 25/09/2012

Pocket Planes là một game mô phỏng quản lý hãng hàng không. Người chơi sẽ phải điều hành và phát triển đội bay chuyên chở hành khách lẫn hàng hóa đến hơn 250 thành phố trên khắp thế giới. Game thủ sẽ dùng điểm tích lũy để mở khóa máy bay và mở rộng công suất sân bay. Pocket Planes cũng cho phép tùy chỉnh máy bay, đồng phục nhân viên và cạnh tranh với bạn bè thông qua hệ thống bảng tổng sắp.

Final Fantasy Dimensions

Hệ máy: Android | Phát triển: Square Enix | Phát hành: Square Enix | Thể loại: Nhập vai | Ngày phát hành: 25/09/2012

Hình ảnh 2D quen thuộc của loạt game Final Fantasy sẽ được tái hiện đẹp hơn và đầy màu sắc trên hệ máy Android. Game thủ sẽ lại được trải nghiệm cảm giác game nhập vai từ thời kỳ đầu qua việc điều khiển nhân vật thực hiện từng nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp trong suốt chuyến phiêu lưu của mình.

NHỮNG TRÒ CHƠI ĐÁNG MONG ĐỢI TRÊN Wii U™

Là hệ máy nối gót của Nintendo Wii, hệ máy Wii U đã được chính thức công bố tại E3 năm 2011 và sẽ chính thức chào bán vào cuối năm nay. Nếu là một fan của Nintendo và hệ máy Wii U, chắc chắn bạn sẽ không thể bỏ qua những tựa game sau đây dự định sẽ ra mắt ngay trong những ngày đầu hệ máy Wii U xuất xưởng. Chúng ta cùng điểm qua những tựa game Wii U đầu tiên này nhé.

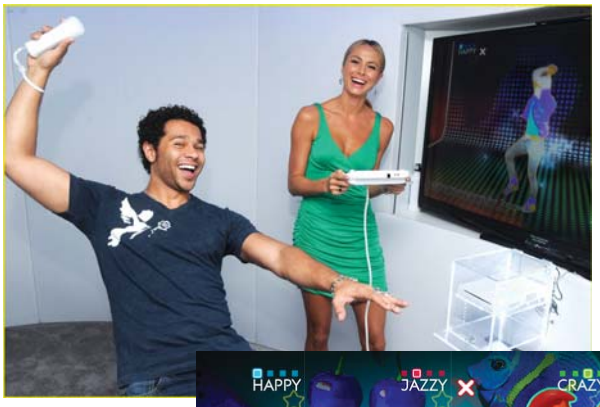
1. NINTENDO LAND

Một trong những tựa game được Nintendo giới thiệu trong E3 vừa qua, Nintendo Land là một bộ sưu tập minigame dạng như Wii Sports trước đây khi Nintendo ra mắt hệ máy Wii. Lấy bối cảnh một công viên giải trí ảo, Nintendo Land đưa vào những địa danh quen thuộc trong các series game nổi tiếng của mình như Zelda, Donkey Kong và Animal Crossing. Bản demo của Nintendo Land đã tạo được ấn tượng tốt ở E3 2012 với sự vui nhộn và hài hước, tuy nhiên chưa chứng tỏ được sự sâu sắc. Nhiều khả năng đây sẽ là trò chơi bán kèm với Wii U khi hệ máy này ra mắt vào tháng 12/2012.

2. NEW SUPER MARIO BROS U

Dòng New Mario đã trở thành dòng game lớn nhất của Nintendo trong vòng 5 năm trở lại đây, do vậy không quá ngạc nhiên khi dòng game dạng "platform" kinh điển này sẽ tiếp tục góp mặt trên hệ máy mới Wii U với phiên bản mang tên New Super Mario Bros U. Về cơ bản, lối chơi của New Super Mario Bros U vẫn giống phiên bản 2D cổ điển, tuy nhiên sẽ hỗ trợ chơi 4 người multiplayer với nhiều màn chơi vui nhộn và đòi hỏi sự khéo léo rất cao của tất cả người chơi. Bạn có đến 5 sự lựa chọn nhân vật bao gồm Mario, Luigi, hai chàng nấm lùn Toad xanh và đỏ và cả nhân vật avatar Mii của mình khi khởi tạo trên Wii U. New Super Mario Bros U hứa hẹn cũng sẽ đem lại thành công vang dội tương tự như người tiền nhiệm New Super Mario Bros Wii ra mắt trước đây.

3. JUST DANCE 4



Just Dance 4 là phiên bản mới nhất của dòng game nhảy kết hợp mô phỏng nổi tiếng của Ubisoft. Ra mắt lần này trên hệ Wii U, trò chơi sẽ bao gồm 40 bài hát hoàn toàn mới từ bảng xếp hạng Billboard cho đến những bài nhạc dance kinh điển quen thuộc. Với bộ sưu tập những bài hát của các nghệ sĩ nổi danh như Flo Rida, Nelly và Will Smith, Just Dance 4 sẽ là tựa game thu hút đối tượng người chơi casual cũng như những fan trước đây của dòng game. Hai chế độ chơi mới của Just Dance 4 bao gồm Battle Mode, cho phép nhiều người chơi thi đấu nhảy với nhau, và Puppet Master, cho phép người chơi tùy biến màn chơi thông qua tay cầm Wii U. Just Dance 4 sẽ ra mắt vào dịp Giáng Sinh năm nay, đúng thời điểm Wii U ra mắt.

4. NINJA GAIDEN III: RAZOR'S EDGE

Lần đầu ra mắt tại E3 2012, phiên bản Ninja Gaiden 3 trên Wii U có tên Razor's Edge được phát triển bởi Team Ninja và phát hành bởi Nintendo. Khác với phiên bản trên Xbox 360 và PS3, Razor's Edge tái hiện lại những đặc trưng của dòng game Ninja Gaiden mà các fan từng đam mê trước đây: những pha hành động "chặt chém" đẹp mắt, hệ thống vũ khí đa dạng hơn: lưỡi hái, song kiếm, móng vuốt… của phiên bản 2, hệ thống nhẫn thuật (ninpo) sâu sắc và đặc biệt độ khó cũng được nâng lên với những đối thủ mới cho nhân vật chính Ryu Hayabusha trổ tài. Với việc phát hành Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, Nintendo tỏ rõ thông điệp sẽ lôi kéo lại những game thủ "hardcore" về hệ máy Wii U của mình, thay vì chiến lược hướng đến game thủ casual của hệ máy Wii trước đây.

5. LEGO CITY: UNDERCOVER

Lego City Undercover là tựa game hành động tự do (sand-box) dựa trên thế giới của đồ chơi lắp ráp Lego. Có thể xem Lego City Undercover là một game lấy cảm hứng từ Grand Theft Auto của Rockstar, cũng giống như Lego Stars War và Lego Batman trước đây, tuy nhiên thay vì vào vai một tay tội phạm, bạn sẽ vào vai một chàng cảnh sát "chìm" mang tên Chase McCain để điều tra về thế giới tội phạm Lego. Một số khả năng đặc biệt của người chơi trong Lego City Undercover là khả năng giả dạng để trà trộn vào tổ chức, dùng tay cầm GamePad để kiểm tra những kẻ xấu trong tầm ngắm. Đây sẽ là tựa game thú vị cho cả hai đối tượng game thủ nhỏ tuổi lẫn game thủ trưởng thành yêu thích thế giới Lego.

6. ZOMBIU

Khác với những tựa game vui nhộn nhẹ nhàng trên hệ Wii U mà Nintendo giới thiệu tại E3 2012, ZombiU có bối cảnh tối tăm đáng sợ hơn một chút khi đối thủ trong game của bạn là những thây ma khát máu. Chọn lối chơi chủ đạo là bắn súng góc nhìn người thứ nhất, ZombiU đi theo phong cách kinh dị đúng nghĩa khi người chơi phải tìm cách sinh tồn giữa hàng loạt zombie mọi nơi chỉ với những vũ khí giới hạn như súng lục, shotgun… Với việc ứng dụng tay cầm mới Pro và sức mạnh phần cứng của Wii U, ZombiU sẽ đem lại trải nghiệm game kinh dị đầu tiên cho hệ máy mới của Nintendo.

7. TANK! TANK! TANK!

Tank! Tank! Tank!, tựa game có cái tên ngộ nghĩnh này được xem là game thể loại chiến đấu "party" vui nhộn đầu tiên dành cho hệ Wii U. Vốn ra mắt trên hệ máy thùng đầu tiên, trong Tank! Tank! Tank! bạn sẽ có cơ hội điều khiển những chiếc xe tăng đầy màu sắc chiến đấu với những con quái vật khổng lồ như rồng ba đầu hay nhện thành tinh đe dọa sự sống của trái đất. Với việc tối ưu hóa dành cho hệ máy Wii U, Tank! Tank! Tank! hỗ trợ đến 4 người chơi cùng lúc và sử dụng camera của Wii U để chụp hình làm avatar trong game cho các nhân vật. Ngoài chiến đấu với quái vật, Tank! Tank! Tank! còn có chế độ chơi đối kháng trong đó các xe tăng sẽ chiến đấu với nhau để giành những phần thưởng đặc biệt. Đây sẽ là trò chơi multiplayer trên Wii U rất thú vị và hấp dẫn ra mắt vào ngày 31/12/2012.

8. ASSASSIN'S CREED III

Được xem là một trong những dòng game lớn nhất của thế hệ console hiện tại, Assassin's Creed ra mắt phiên bản 3 trên các hệ Xbox 360 và PS3 vào ngày 30 tháng 10 năm nay. Phiên bản Wii U cũng sẽ ra mắt không lâu sau đó và hứa hẹn sẽ đem lại một trải nghiệm chơi game hoàn toàn mới với hệ thống tay cầm đặc biệt GamePad. Ở phiên bản này, bối cảnh thời gian sẽ được thay đổi sang thời nội chiến Mỹ, và anh chàng sát thủ của Assassin's Creed cũng sẽ thực hiện những nhiệm vụ ám sát các chiến binh Templar theo lệnh của tổ chức mình đang đi theo. Đây sẽ là tựa game hành động bom tấn trong dịp cuối năm nay trên hệ Wii U.

9. BATMAN: ARKHAM CITY ARMORED EDITION

Thêm một trong những dòng game hành động lớn khác cập bến Wii U, Batman: Arkham City Armored Edition là phiên bản đặc biệt dành cho hệ máy của Nintendo sẽ ra mắt vào tháng 12 năm nay. Những gì mà các fan của Batman lẫn hệ máy Wii U có được ở phiên bản Armored Edition là toàn bộ các DLC (gói nội dung tải về) và một trang phục mới cho Batman sẽ có sẵn trong game ngay từ đầu. Ngoài ra, Batman: Arkham City Armored Edition cũng sẽ được thiết kế giao diện chức năng và vũ khí dành cho Batman tương thích với phong cách tay cầm độc đáo GamePad của Wii U.

10. MASS EFFECT 3

Mass Effect 3 sẽ là tựa game lớn cuối cùng trong năm nay cập bến Wii U. Dòng game nhập vai của BioWare nổi tiếng qua việc thiết kế lối chơi sâu sắc, dàn nhân vật ấn tượng, hệ thống lựa chọn hướng đi đa dạng và kết hợp nhập vai và bắn súng một cách nhuần nhuyễn. Phiên bản trên Wii U sẽ bổ sung thêm phần diễn giải nội dung của hai phần Mass Effect trước đây nhằm giúp những người chơi mới trên hệ máy của Nintendo dễ nắm bắt cốt truyện hơn. Với Mass Effect 3, rõ ràng Wii U sẽ là hệ máy chú trọng tới game thủ kỳ cựu hơn người tiền nhiệm Wii trước đây thường khá hiếm hoi các tựa game nhập vai sâu sắc và hấp dẫn.

CẨM TÚ

LIÊN MINH HUYỀN THOẠI TỔ CHỨC GIẢI ĐẤU KHỦNG TẠI VIỆT NAM

Năm 2009 với sự kiện Việt Nam lần đầu tiên tham dự Asian Indoor Games (AIG) được tổ chức ngay tại Việt Nam và đoạt được 1 HCV, 1 HCB và 2 HCĐ, đóng góp không nhỏ vào thành công chung của đoàn Việt Nam là một dấu son trong lịch sử e-sport nước nhà. Lần đầu tiên, cộng đồng xã hội có cơ hội để nhìn nhận một cách khách quan và đúng mức hơn về e-sport. Sau 3 năm chờ đợi, cộng đồng e-sport Việt lại có cơ hội được tiếp cận một sân chơi đẳng cấp thế giới với sự kiện "Đi Tìm Huyền Thoại" do Garena tổ chức vào ngày 9/9/2012 tại Đà Nẵng

GIẢI ĐẤU QUỐC TẾ "ĐI TÌM HUYỀN THOẠI"

Garena nhà phát hành chính thức của Liên Minh Huyền Thoại tại Việt Nam đã công bố đăng cai tổ chức vòng đấu loại khu vực Đông Nam Á cho giải vô địch thế giới bộ môn e-sport Liên Minh Huyền Thoại mùa thứ 2 (World Championship League of Legends Season 2) với tên gọi "Đi Tìm Huyền Thoại". Sau AIG 2009, đây được xem là sự kiện quốc tế quy mô nhất cho bộ môn e-sport tại Việt Nam. Ở giải đấu vòng loại Đông Nam Á này, đội tuyển Việt Nam sẽ thi đấu với các đội tuyển từ các quốc gia Singapore, Thái Lan, Philipines và Malaysia. Đội thắng cuộc sẽ nhận giải thưởng 100 triệu đồng và 5 vé đi tiếp đến Los Angeles để thi đấu tranh giải vô địch trị giá 5 triệu USD với các đội tuyển đại diện cho các khu vực có mức độ phát triển mạnh nhất trên thế giới về e-sport như Mỹ, Hàn Quốc, Trung Quốc, Châu Âu.

Trao đổi về đội có khả năng chiến thắng, ông Lê Minh Trí, giám đốc dự án Liên Minh Huyền Thoại có những chia sẻ như sau: "Các đội tham dự thi đấu đều có những điểm mạnh và điểm yếu riêng. Nếu nhìn vào thành tích thi đấu tại giải đấu chuyên nghiệp khu vực Châu Á Garena Premier League (GPL) thì Singapore với tư duy chiến thuật nổi trội sẽ là ứng cử viên vô địch số 1 cho giải đấu lần này. Đây sẽ là đối thủ chính của đội Việt Nam. Các đối thủ còn lại sẽ không quá khó để vượt qua nếu chúng ta thi đấu đúng với phong độ như ở các giải đấu khác. Tuy nhiên trong e-sport, mọi bất ngờ đều có thể xảy ra. Chúng ta hãy cùng chờ xem đội nào sẽ đại diện Việt Nam sau ngày thi đấu 26/08 sắp tới. Các bạn có thể theo dõi thông tin về vòng đấu bảng Việt Nam được cập nhật liên tục trên website http://lienminh.garena.vn và http://www.facebook.com/LienMinhHuyenThoai"

VÒNG ĐẤU BẢNG TOÀN QUỐC CHỌN ĐỘI TUYỂN ĐẠI DIỆN VIỆT NAM

Đến thời điểm hiện nay, các vòng đấu bảng nhằm tìm ra đội vô địch đại diện Việt Nam tham dự giải đấu vòng loại Đông Nam Á ngày 9/9 tới đây đang được Garena tiến hành trên phạm vi cả nước, với hình thức thi đấu tập trung tại các thành phố lớn như Hà Nội, Hải Phòng, Đà Nẵng, Cần Thơ cùng với thi đấu qua hệ thống online tại các tỉnh lân cận. Vòng đấu bảng khu vực miền Trung sẽ diễn ra vào 19/08, tại khu vực miền Bắc và miền Nam là vào ngày 25/08. Ba đội thắng cuộc tại các vòng thi đấu này sẽ cùng Saigon Jokers thi đấu chung kết vòng loại toàn quốc để chọn ra đội sẽ đại diện Việt Nam tham dự vòng đấu Đông Nam Á tại Đà Nẵng.

NGÀY HỘI CHO GIỚI TRẺ MIỀN TRUNG

Cung thể thao văn hóa Tiên Sơn Đà Nẵng với sức chứa hơn 7000 người đã được Garena chọn làm địa điểm thi đấu cho vòng loại Đông Nam Á. Đây là nhà thi đấu thể thao đa năng hiện đại số 1 Đông Nam Á hiện nay nên các vấn đề về chất lượng đường truyền và trang thiết bị thi đấu sẽ không phải là điều đáng quan ngại. Toàn bộ các hoạt động thi đấu tại Đà Nẵng sẽ được Garena và 2 kênh truyền hình trực tuyến khác của Trung Quốc và Singapore phát đi trực tiếp trong suốt thời gian diễn ra sự kiện, phục vụ cho nhu cầu theo dõi của gần 4 triệu người chơi tại Việt Nam và 45 triệu người chơi bộ môn Liên Minh Huyền Thoại trên toàn thế giới. Dành riêng cho sự kiện này, ban tổ chức cũng đã chuẩn bị những trò chơi rất độc đáo dành riêng cho chương trình như hệ thống trò chơi tương tác trên Kinect XBOX360, Photo Corner, bốc thăm trúng thưởng… Rất nhiều những phần quà thú vị đang chờ đón các bạn trẻ đến tham dự chương trình.

Ngoài các hoạt động thi đấu và các trò chơi thú vị, ngày hội "Đi Tìm Huyền Thoại" còn có một chương trình văn nghệ đặc biệt với sự góp mặt của các ca sĩ đang rất được giới trẻ yêu thích như Đông Nhi, Noo Phước Thịnh, Bảo Thy, Minh Hằng, rapper Mr.T, YanBi. Ngoài ra còn có sự góp mặt của cây hài độc thoại Dưa Leo, các nhóm nhảy ST 319, Carmen… Chắc chắn sẽ mang lại cho các bạn trẻ Đà Nẵng một ngày vui trọn vẹn và đáng nhớ. Đặc biệt, vé vào cửa hoàn toàn miễn phí dành cho các bạn sinh viên, học sinh.

PROTOTYPE 2

QUỶ ĐỘI LỐT NGƯỜI

Chọn cách tiếp cận an toàn nhất cho tựa game cuối cùng của mình, có lẽ Radical Entertainment đã để lại một ấn tượng đẹp cho người hâm mộ.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Radical Entertainment

PHÁT HÀNH
Activision

NGÀY PHÁT HÀNH
27/7/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Hình ảnh được cải tiến.
» Lối chơi thú vị.
» Thời lượng chơi dài.

» Điều khiển rắc rối.
» Cốt truyện mờ nhạt.
» Bản PC nhiều lỗi.
» AI kém.

CỐT TRUYỆN NHẠT NHÒA

Trở về từ chiến trường chỉ để nhận được hung tin về những người thân yêu nhất, hạ sĩ James Heller gần như rơi vào địa ngục của đời mình. Trút mọi căm thù lên Alex Mercer, tuy nhiên Heller nhanh chóng nhận ra rằng những gì đang xảy ra trong lòng New York chỉ là một cuộc thử nghiệm nhằm biến thứ virus Blacklight chết người trở thành một món vũ khí sinh học của tập đoàn Gentek dưới sự bảo vệ của lực lượng Blackwatch. Với sự "giúp đỡ" của Alex Mercer, Heller nhanh chóng làm chủ sức mạnh mới có được từ loại virus chết người và bắt tay vào việc buộc những kẻ đứng sau âm mưu này phải trả giá.

Cuộc chơi của game thủ sẽ trải qua ba khu vực trong thành phố New York từng một thời phồn hoa - "Red zone", "Yellow zone" và "Green zone". Mỗi khu vực có mức độ lây nhiễm virus khác nhau, trong đó Red zone là nơi mà lực lượng Blackwatch đã hoàn toàn mất kiểm soát, còn Green zone vẫn duy trì được nhịp sống bình thường của mình. Xuyên suốt quá trình chơi, Heller sẽ lần lượt săn tìm những cái tên có vai trò chủ đạo trong âm mưu đen tối này, bao

ĐÁNH GIÁ

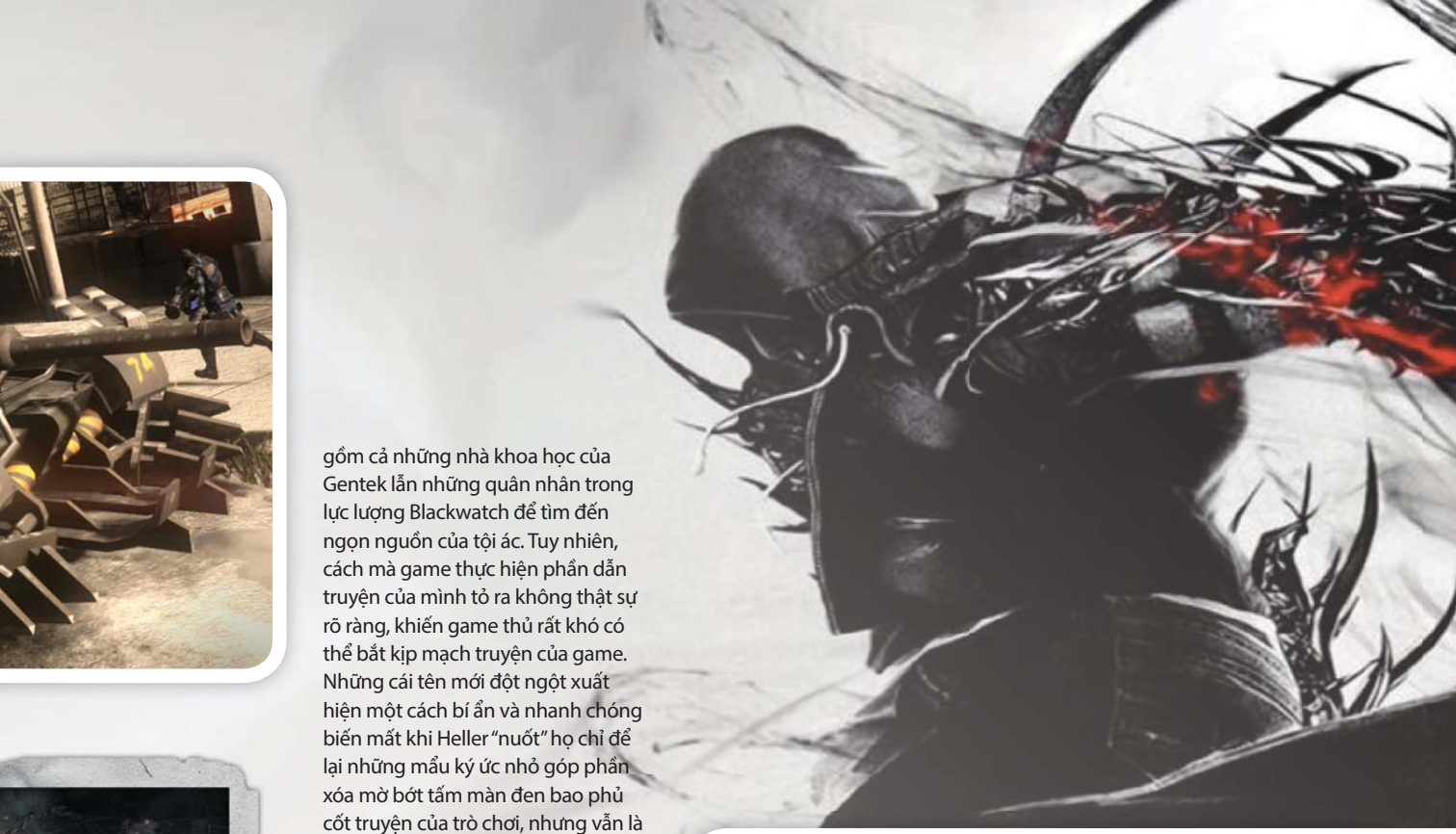
ĐỒ HỌA 80%
ÂM THANH 90%
CỐT TRUYỆN 60%
CẢM NHẬN 80%
CÁCH CHƠI 80%

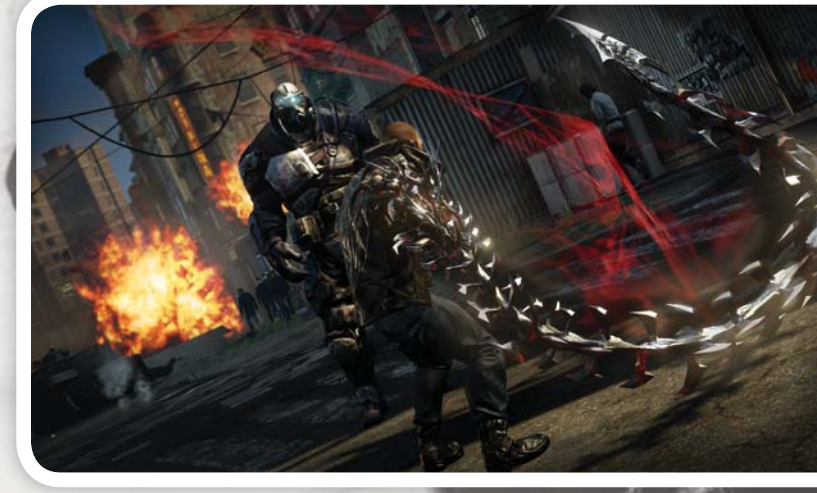
7,5

gồm cả những nhà khoa học của Gentek lẫn những quân nhân trong lực lượng Blackwatch để tìm đến ngọn nguồn của tội ác. Tuy nhiên, cách mà game thực hiện phần dẫn truyện của mình tỏ ra không thật sự rõ ràng, khiến game thủ rất khó có thể bắt kịp mạch truyện của game. Những cái tên mới đột ngột xuất hiện một cách bí ẩn và nhanh chóng biến mất khi Heller "nuốt" họ chỉ để lại những mẩu ký ức nhỏ góp phần xóa mờ bớt tấm màn đen bao phủ cốt truyện của trò chơi, nhưng vẫn là không đủ để mang lại cho game thủ một câu chuyện thật rõ ràng và hợp lý. Nói một cách đơn giản, toàn bộ cốt truyện của Prototype 2 có thể gói gọn trong slogan mà nhà phát triển sử dụng cho game: "Kill Your Maker".

ƯU - KHUYẾT ĐAN XEN

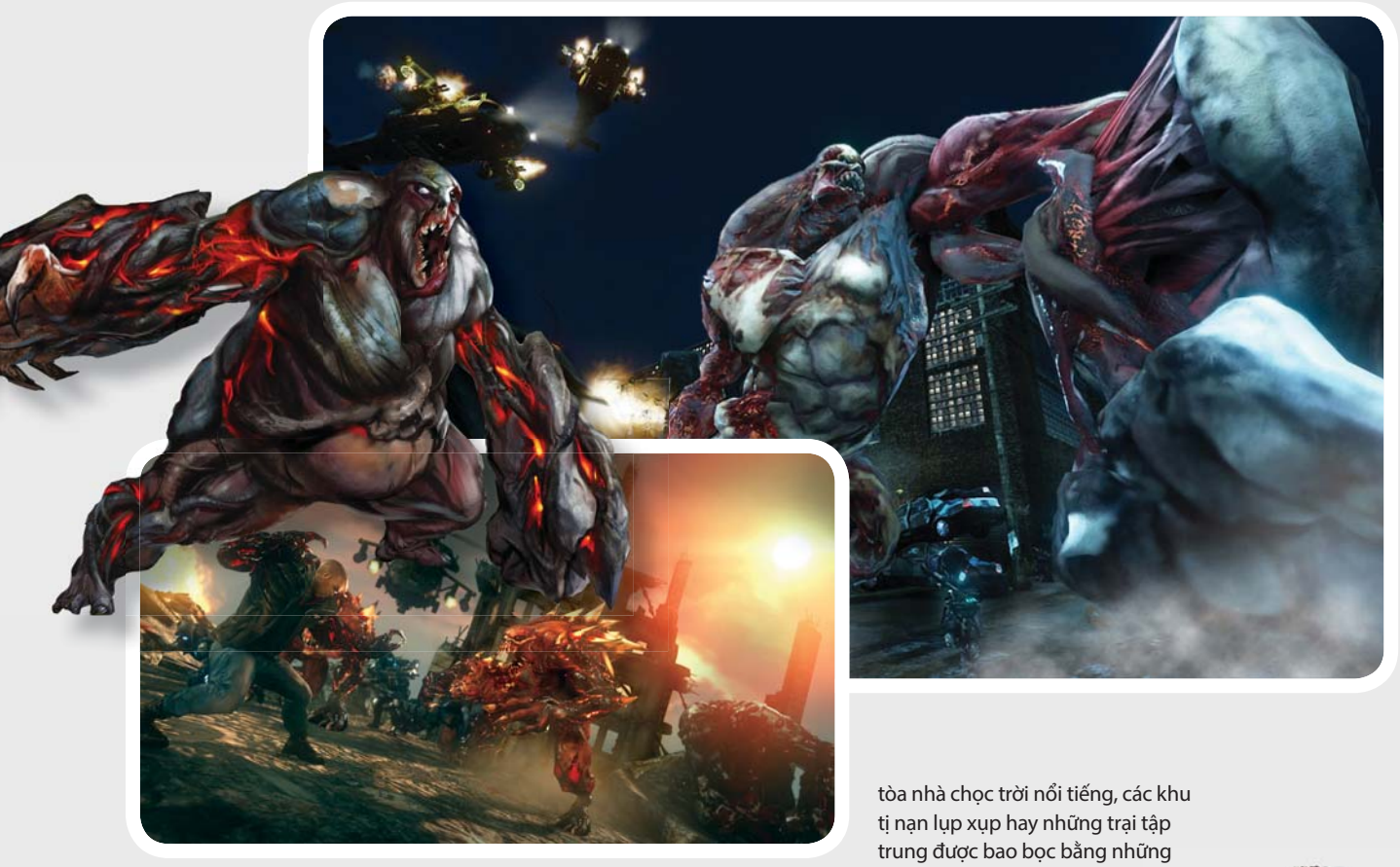
Bù lại điểm yếu về phần cốt truyện, lối chơi của game có nhiều điểm sáng đáng giá, mặc dù tất cả đều chỉ là những tính năng cũ được chỉnh sửa lại từ phiên bản đầu tiên. Heller là một cỗ máy giết chóc cực kỳ hiệu quả nhờ vào những kỹ năng mới liên tục xuất hiện cũng như khả năng nâng cấp những gì đã có theo thời gian. Từ những binh sĩ bình thường, những kẻ đột biến gen, các phương tiện cơ giới cho đến những con quái vật khổng lồ đều lần lượt trở thành con mồi của Heller trong những cuộc chạm trán đẫm máu và bạo lực. Sự hỗn loạn trong những trận chiến như thế này là "món chính" của cả trò chơi, mang lại một sức hấp dẫn đủ sức khiến game thủ luôn gắn chặt vào màn hình suốt nhiều giờ liền. Heller có thể tháo rời vũ khí của các phương tiện cơ giới và sử dụng chúng tùy thích, hoặc trực tiếp điều khiển các loại xe cộ, máy bay cướp được từ đối thủ để chiến đấu - một cuộc "đổi gió" thú vị so với việc chiến đấu bằng những quyền năng siêu nhiên của mình. Tất nhiên các phương tiện cơ giới tỏ ra hết sức nặng nề và chậm chạp khi so sánh với những pha bay nhảy không tưởng mà Heller có thể thực hiện trên đôi chân của chính mình, nhưng hỏa lực mạnh mẽ mà chúng mang lại hoàn toàn có thể bù đắp vào nhược điểm đó.





Bên cạnh việc thực hiện những nhiệm vụ chính theo cốt truyện của trò chơi, Prototype 2 còn có một vài hoạt động bên lề thú vị khác có thể ngốn rất nhiều thời gian của game thủ. Bạn có thể tìm kiếm các "hộp đen" Black box nằm rải rác ở những nơi rất bí ẩn trong game, tiêu diệt các đội nghiên cứu của Gentek, săn tìm và "nuốt" những mục tiêu đặc biệt để nâng cấp kỹ năng cho mình, hoặc tham gia vào các sự kiện (event) nằm rải rác khắp nơi trong game và so sánh thành tích với người chơi khắp nơi trên thế giới. Tất cả những việc này sẽ góp phần mang lại điểm kinh nghiệm để thăng cấp và nâng cao sức mạnh cho Heller cũng như kéo dài thời lượng của trò chơi. Khả năng stealth consume được hỗ trợ bởi chiếc radar có khả năng hiển thị những mục tiêu "dễ nuốt" cho phép Heller có thể "ăn" sạch cả một căn cứ mà không hề bị phát hiện cũng giảm bớt độ khó cuộc chơi, nhưng bù lại nó cũng thêm vào một tùy chọn cho game thủ bên cạnh việc sử dụng sức mạnh một cách trực tiếp và bạo lực.

Mặc dù có lối chơi hết sức thú vị và đầy phấn khích nhưng hệ thống điều khiển của game là một điểm trừ khá rõ ràng với game thủ. Được thiết kế dành riêng cho console, nên bản port PC của Prototype 2 trên



bàn phím và chuột bộc lộ những nhược điểm lớn khi buộc game thủ phải thực hiện những thao tác phức tạp hơn hẳn so với chiếc tay cầm console quen thuộc. Người chơi sẽ phải ấn nhiều phím khác nhau cho một vài thao tác đơn giản, và đặc biệt là những hành động cần độ chính xác cao lại là một cực hình ngay cả khi Heller được hỗ trợ bằng tính năng slow-mo, chẳng hạn như nhắm vào một mục tiêu cụ thể giữa trận chiến hỗn loạn. Dù vậy, game thủ vẫn có thể hoàn thành trò chơi mà không cần sử dụng các combo quá phức tạp, tất nhiên cái giá phải trả là phần nào giảm đi niềm vui thú khi "đập phá" trong game.

Một nhược điểm khác của Prototype 2 nằm ở độ khó của nó. Ngay cả khi bạn chơi ở mức độ khó Insane (unlock khi hoàn tất trò chơi một lần), Heller vẫn tỏ ra mình là kẻ săn mồi tối thượng trong "khu rừng bê tông" New York khi có thể càn quét từ đầu đến cuối trò chơi mà chẳng mấy khi phải load lại game hay đau đầu tìm kiếm nhược điểm của đối thủ. Một vài pha quick time event thỉnh thoảng xuất hiện trong game khi đối đầu với những kẻ địch "ngoại cỡ" khiến trò chơi thử thách hơn chút ít, nhưng cuối cùng thì độ khó của game cũng chỉ dừng lại ở mức độ đủ để khiến nhân vật chính "trầy da". Thêm vào đó, nếu game thủ siêng năng tham gia vào các nhiệm vụ phụ hoặc tìm kiếm những vật phẩm nằm rải rác trong game, Heller sẽ càng trở nên mạnh mẽ và đối thủ chỉ còn là những bao cát để Heller trút cơn phẫn nộ của mình. Tất nhiên bạn cũng có thể xem đây là một điều cho thấy sức mạnh mà Heller có được từ virus Blacklight là vô cùng lớn, nhưng một ít thử thách luôn là điều mà game thủ muốn có trong trò chơi của mình.

DẤU CHẤM TRÒN

Thành phố new York xuất hiện trong Prototype 2 đã có rất nhiều thay đổi so với phiên bản trước. Các tòa nhà trở nên nhiều chi tiết và chân thực hơn, theo đúng lời hứa "thêm thật nhiều đa giác vào New York" của studio Radical trước đó, đường phố sinh động hơn với nhiều loại xe khác nhau mà không chỉ toàn taxi như phiên bản đầu, và quan trọng nhất là sự đa dạng của môi trường: bạn có thể tìm thấy những tòa nhà chọc trời nổi tiếng, các khu tị nạn lụp xụp hay những trại tập trung được bao bọc bằng những bức tường cao ngất khắp nơi trong game. Giọng lồng tiếng cho các nhân vật cả chính lẫn phụ đều được thực hiện khá tốt, kết hợp những đoạn phim cắt cảnh ngắn nhưng ấn tượng được dựng trên ba màu sắc đen - trắng - đỏ mang lại một cái nhìn u ám về thế giới của trò chơi. Các mô hình nhân vật được thực hiện một cách chi tiết và đẹp mắt, nhưng để đảm bảo tốc độ khung hình, Prototype 2 phải trả giá bằng việc giảm bớt chất lượng vân bề mặt (texture) của game, ngay cả trong những đoạn phim cắt cảnh.

Với phần cốt truyện có thời lượng khoảng 10 giờ và rất nhiều nhiệm vụ phụ giúp kéo dài hứng thú của game thủ với trò chơi, Prototype 2 là một tựa game xứng đáng để đặt dấu chấm tròn cho lịch sử 11 năm của studio Radical Entertainment. Mặc dù không hề có bất kỳ một tính năng mới mẻ hay sự đột phá gì trong lối chơi, Prototype 2 vẫn có thể giữ chân game thủ trong thời điểm hiện tại trước khi cơn bão game bắt đầu đổ bộ vào tháng 9 năm nay.

ĐĂM SAN

DARKSIDERS 2

PC Xbox PS3 Wii

PHỤC SINH

Rời khỏi trái đất quen thuộc để đến với những thế giới khác nhưng Darksiders 2 vẫn giữ được sức hút vốn có của mình.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Vigil Games

PHÁT HÀNH
THQ

NGÀY PHÁT HÀNH
14/08/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

- » Hình ảnh đẹp mắt.
- » Lối chơi thú vị.
- » Thời lượng chơi dài.
- » Màng chiến đấu tốt.
- » Hệ thống kỹ năng phong phú.

- » Cốt truyện mờ nhạt.
- » Giao diện kém.
- » Phân bố phím không hợp lý.
- » Nhiều bug nhỏ.
- » "Đập thùng" gây mất tập trung.

Diễn ra song song với cuộc hành trình của War trong phần một, Darksiders 2 lại xoay quanh Death và những cố gắng của kỵ sĩ này nhằm lật ngược bản án mà War phải gánh chịu. Tin rằng War sẽ được minh oan bằng cách phục sinh nhân loại, Death lên đường đến với những thế giới mà chưa từng có một con người nào biết đến trước đây.

LỐI CHƠI KHÁC BIỆT

Gameplay của Darksiders 2 có khá nhiều thay đổi so với người tiền nhiệm của mình, và tất cả đều là những thay đổi theo hướng tích cực. Death có khả năng chiến đấu hết sức hiệu quả, nhanh chóng và bốc lửa hơn nhờ vào khả năng sử dụng hai chiếc lưỡi hái tử thần cũng như những quyền năng mạnh mẽ xứng đáng với danh hiệu một trong bốn kỵ sĩ của Khải Huyền.

Trò chơi mang đậm những dấu ấn của một tựa game nhập vai, thể hiện rõ rệt ở sự tồn tại của hệ thống kinh nghiệm, cây kỹ năng và nhất là khả năng trang bị item của Death. Bằng cách tiêu diệt các loại quái vật cản đường, hoàn thành các nhiệm vụ cả chính lẫn phụ và vô số những yêu cầu thu thập các vật phẩm "trời ơi đất hỡi" rải rác suốt game, Death sẽ kiếm được kinh nghiệm, Gilt (đơn vị tiền tệ của game) và các loại vật phẩm để vũ trang cho mình. Mỗi khi lên cấp, người chơi sẽ được tưởng thưởng bằng một điểm kĩ năng để phân chia vào một trong hai nhánh Harbinger (tấn công vật lý) và Necromancer (phép thuật - triệu hồi) để xây dựng nhân vật ngày càng mạnh mẽ. Các kĩ năng này mang lại những hiệu ứng hình ảnh hết sức đẹp mắt, và tất nhiên là một lượng sát thương lớn lên những mục tiêu xung

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	90%

8

quanh. Mỗi kĩ năng còn có thể được hỗ trợ bằng nhiều hiệu ứng khác nhau được mở khóa dần khi nhân vật đạt đến những cấp bậc nhất định, nên việc phát triển nhân vật có thể ảnh hưởng lớn đến lối chơi cũng như độ khó của game.

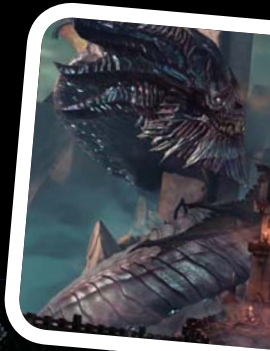
Người chơi có thể tìm kiếm trang bị cho Death bằng hai cách: săn lùng từ quái vật hoặc mua sắm từ các cửa hàng trong game. Các loại vật phẩm đều được phân chia theo mức độ quý hiếm và được biểu hiện bằng màu sắc (trắng, xanh lá, xanh dương, vàng, tím và bạc). Một điểm khá đặc sắc là game sở hữu các vũ khí "possessed" màu bạc, có khả năng nâng cấp bằng cách hấp thu những vật phẩm khác để tăng thêm những tính năng mới cũng như cường hóa những gì đã có. Việc "nuôi dưỡng" các trang bị possessed chắc chắn sẽ khiến game thủ phải điên cuồng "càn quét" các cửa hàng cũng như lùng sục mọi ngóc ngách trong game để thỏa mãn sự đói khát của những món vũ khí này. Thật may mắn là game hào phóng cung cấp khá nhiều tiền bạc cũng như nhiều vật phẩm quan trọng khác cho game thủ từ các thùng gỗ hoặc chum vại nằm rải rác khắp nơi, nhưng điều này cũng buộc game thủ phải chơi Darksiders 2 theo kiểu một game "đập chum" hệt như Diablo II thuở nào, và vì thế khiến trải nghiệm của người chơi không được liền mạch.

Như đã nói, game thủ có thể vũ trang cho Death bằng cách mua sắm các loại trang bị từ các cửa hàng trong game bởi lượng tiền bạc khá dồi dào có được từ quái vật, nhưng những vật phẩm thực sự tốt chỉ có được từ những trận chiến ác liệt. Đối thủ của người chơi trong Darksiders 2 là một tập hợp của những con quái vật đủ mọi kích thước, chủng tộc và hình dạng. Với nhiều "chiêu" độc nhằm đánh hạ nhân vật chính và số lượng đông đúc, những đối thủ thông thường của game mang lại nhiều thách thức hơn hẳn so với những con trùm của game, bởi lẽ trùm chỉ có kích thước khổng lồ và một khuôn mẫu tấn công nhất định rất dễ dàng bị "bắt bài". Tất nhiên game vẫn có một vài đối thủ khó nhằn, nhất là khi người chơi chỉ tập trung vào các nhiệm vụ chính và tiến quá nhanh khiến trang bị và cấp bậc không đủ sức đối đầu với những trận đấu về sau, nhưng nhìn chung mức độ thử thách của những trận đấu trùm không thật cao và sẽ khiến những ai tìm kiếm những thử thách thật sự hơi thất vọng.

RỘNG LỚN VÀ LÂU DÀI

Trong lần trở lại này, Darksiders 2 sở hữu một thế giới rộng lớn hơn hẳn so với phiên bản trước. Death sẽ phiêu lưu qua nhiều vùng đất khác nhau, tất cả đều hết sức rộng lớn và có những đặc trưng riêng của mình. Bạn có thể tìm thấy các đồng cỏ rộng lớn, những khu rừng lớn xanh tốt hay một vùng băng giá đầy chết chóc… nhưng mặc cho sự khác biệt về bối cảnh, tất cả đều được thiết kế theo cùng một phong cách với phiên bản đầu: nhiều đường đi phức tạp, những puzzle từ đơn giản đến rắc rối và nhiều vật phẩm đặt trong những khu vực bí ẩn đòi hỏi game thủ phải trở lại nhiều lần để có thể thu thập toàn bộ. Vì thế, nếu chỉ nhằm hoàn tất những nhiệm vụ chính của game bạn "chỉ" cần khoảng 30 giờ liên tục, và nhiều hơn nữa nếu như muốn khám phá tất cả những ngõ ngách và hoàn tất những nhiệm vụ phụ đầy lắt léo trong game. Theo lời nhà phát triển, bằng việc đến với một bối cảnh hoàn toàn mới thay vì Trái đất quen thuộc trong phần một, họ có thể để trí tưởng tượng của mình tự do bay bổng, và kết quả của điều này là những phong cảnh tuyệt đẹp mà game thủ sẽ được chiêm ngưỡng trong trò chơi.

Hệ thống nhiệm vụ đóng góp một phần cực kỳ quan trọng vào thời lượng rất dài của Darksiders 2, nhưng một điều đáng tiếc là điều này đạt được nhờ vào vô số những trùng lặp cùng những yêu cầu có phần vô lý hơn là một tập hợp những nhiệm vụ độc nhất vô nhị. Vì thế, khi thực hiện những công việc này game thủ thường cảm thấy mình là một gã chạy việc vặt hơn



là một kỵ sĩ Khải Huyền hùng mạnh. Một ví dụ nhỏ là ngay trong những phút đầu game, bạn sẽ phải đi tìm vài món vật phẩm do một NPC hậu đậu làm thất lạc khắp nơi, và sau đó là khoảng… vài chục hòn đá nằm rải rác khắp mọi vùng đất.

Cách mà nhà phát triển thiết kế các khu vực trong game cũng góp phần vào việc kéo dài thời lượng trò chơi, bởi những ai yêu thích việc khám phá sẽ thường xuyên bỏ hàng giờ vào một ngõ ngách nào đó trong game, và rồi chợt nhận ra là mình đã hoàn toàn quên bẵng đi mục đích ban đầu. Những câu đố trong game được thiết kế với mức độ khó vừa phải và thường không khiến game thủ phải suy nghĩ quá nhiều, nhưng cũng đủ sức mang lại cảm giác hài lòng mỗi khi mở khóa được một khu vực mới ẩn đằng sau chúng. Tuy nhiên, có vẻ như nhà phát triển hơi quá tay khi thời lượng giải đố dài hơn cả khoảng thời gian phải bỏ ra để giải quyết lũ quái vật cản đường, khiến người chơi cảm thấy tiếc nuối bởi sự thiếu thốn những pha chiến đấu được thực hiện hết sức tuyệt vời của game. Bù lại, Darksiders 2 kèm theo cả một đấu trường lớn cho phép người chơi tha hồ thử sức mình với những đàn quái vật ngày càng dai sức và nhận lấy những vật phẩm quý hiếm thuộc hàng "độc nhất vô nhị" trong game.

KHÔNG NHIỀU SAI SÓT

Được phát hành hai năm sau phiên bản đầu nhưng Darksiders 2 vẫn giữ nguyên nền tảng đồ họa vốn có. Điều này không có nghĩa là phần hình ảnh của game lỗi thời, mà ngược lại nó vẫn đủ sức mang lại những khung hình đẹp mắt cho game thủ, nhất là với những cỗ PC mạnh mẽ. Trò chơi vẫn sử dụng những đường nét mạnh mẽ, dứt khoát trong tạo hình nhân vật và thiết kế môi trường, tạo nên một thế giới không tưởng nhưng đồng thời tỏ ra rất chân thực. Các chuyển động của Death đều hết sức mượt mà, trong khi các nhân vật NPC lại ít được quan tâm hơn khi thường có những động tác lặp đi lặp lại mà game thủ rất dễ dàng nhận thấy trong các đoạn phim cắt cảnh. Tuy nhiên việc giữ nguyên nền đồ họa cũ cũng có nghĩa là trò chơi thiếu vắng khả năng tinh chỉnh đồ họa như thường thấy trong các tựa game hiện đại, khiến những game thủ khó tính về hình ảnh cảm thấy phật lòng. Nếu chú ý quan sát, bạn sẽ nhận ra những vết răng cưa khá lộ liễu xuất hiện trên mô hình các nhân vật, và đôi khi Death rơi vào những vị trí bug địa hình mà không có cách nào thoát ra, buộc người chơi phải thoát ra để có thể trở lại vị trí autosave trước đó.

Giao diện cũng là một điểm rất đáng phàn nàn với một tựa game lớn như Darksiders 2. Người chơi sẽ bực mình khi phải tắt đi một cửa sổ yêu cầu xác nhận mua hàng mỗi khi bạn ấn vào một vật phẩm trong cửa hàng ngay cả khi chỉ muốn xem xét thuộc tính của nó, sự thiếu vắng phím tắt dành riêng cho việc xem xét bản đồ hay việc nhà phát triển giấu kín phần tinh chỉnh phím bấm vào tận ba lớp menu bên trong trò chơi. Đây đều là những thiếu sót thường thấy của một tựa game được port từ console lên PC, nhưng ít ra game thủ cũng có thể tự an ủi rằng Vigil Games đã hoàn thành khá tốt việc chuyển hệ này. Tuy nhiên, một vài bug khác nghiêm trọng khác như không thể sử dụng Reaper Form nếu đang trang bị các vật phẩm DLC hay minimap biến mất cũng tạo nên nhiều rắc rối cho game thủ trong quá trình chơi.

Nhìn chung, Darksiders 2 là một tựa game hay khi đã hoàn toàn nắm bắt và tái hiện được những yếu tố làm nên thành công của phiên bản trước. Mặc dù vẫn còn những điểm trừ không đáng có và nhiều nhược điểm cố hữu của một tựa game chuyển hệ tồn tại một cách chướng tai gai mắt trong game, Darksiders 2 vẫn có thể mang lại cho game thủ những giờ phút thư giãn đáng giá trước màn hình trong khi chờ đợi những quả bom tấn khác sắp nổ trong năm nay.

PHẠM LÊ

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

INVERSION PC

XOAY CHIỀU THẾ GIỚI

Khái niệm khẩu súng trọng trường (trọng lực) trong Half Life 2 không hẹn mà gặp đã trở thành một đề tài được khai thác rất nhiều trong các tựa trò chơi hành động. Thế nhưng để loại vũ khí này phát huy hiệu quả tối đa thì còn phải nhờ đến bàn tay nhào nặn của các nhà làm game. Và giờ đây chúng ta lại có dịp cầm trong tay loại vũ khí đặc biệt này trong Inversion.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Bắn súng góc nhìn thứ 3

PHÁT TRIỂN
Saber Interactive

PHÁT HÀNH
Namco Bandai

NGÀY PHÁT HÀNH
12/7/2012

ESRB (TUỔI)
Mature 17+

» Đồ hoạ tươi tắn.
» Chơi mạng hấp dẫn.
» Môi trường rộng lớn.

» Yếu tố hành động còn nhiều hạn chế.
» Thiếu thử thách.
» Còn nhiều lỗi.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 65%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 65%

CÁCH CHƠI 65%

6,3

NGÀY ĐẶC BIỆT

Một công việc ổn định ở thành phố Vanguard, một gia đình hạnh phúc đối với bất kì người đàn ông nào cũng là điều đáng mơ ước. Chính vì thế, Davis Russel - một sĩ quan cảnh sát trẻ tuổi luôn cảm thấy hài lòng và mãn nguyện với thực tại. Ngay khi hoàn thành công việc, anh lập tức nghĩ ngay đến gia đình. Hôm nay, lại là một ngày đặc biệt, ngày sinh nhật cô con gái cưng Leila. Đang trên đường làm việc cùng người bạn thân Leo Delgado thì bất ngờ Davis trạm chán với một nhóm người ngoài hành tinh tấn công trái đất. Sau cuộc đụng độ chớp nhoáng anh lập tức cùng Leo đến cứu vợ mình. Thế nhưng tất cả đã quá muộn, anh phải nhìn thấy người vợ thân yêu ra đi ngay trên vòng tay của mình. Từ giờ anh chỉ còn mục tiêu duy nhất, tìm kiếm cô con gái Leila, diễn biến cốt truyện đến đây khiến ta liên tưởng đến bộ phim War of the Worlds (2005). Dĩ nhiên những kẻ xa lạ kia trở thành kẻ thù không đội trời chung của Davis, đồng thời anh cũng chính là cứu cánh cho nhân loại.

TÚI TRỌNG LỰC

Các loại vũ khí trong trò chơi mang hình dáng khá hầm hố và kì quặc nhưng nhìn chung vẫn mang thuộc tính quen thuộc như: shotgun, súng trường… Có điều là tính năng của chúng sẽ khiến bạn bất ngờ, chẳng hạn khẩu súng tương tự shotgun lại mang theo cả khả năng sát thương ở khoảng cách xa. Sự đa dạng của kho vũ khí còn hạn chế, đồng thời tính năng của chúng cũng không để lại nhiều ấn tượng sâu sắc, ngoại trừ nhân vật chính - khẩu súng trọng trường. Thay vì sử dụng hình tượng khẩu súng trọng trường quen thuộc, Inversion biến đổi nó thành một bộ trang phục với hai tính năng chính: năng lượng xanh cho phép triệt tiêu lực hấp dẫn khiến mọi thứ xung quanh bay bổng và màu đỏ khiến cho mọi thứ tách rời được trở nên vô cùng nặng nề (đảo chiều trọng lực). Hai tính năng này trở nên cực kì hữu dụng cả trong khâu tìm đường lẫn hành động. Với tính năng tìm đường năng lượng màu xanh giúp người chơi nâng những vật to lớn phá các vật cản đường để di chuyển, còn năng lượng đỏ sẽ được kích hoạt khi bạn phải vượt qua các hố sâu mà phía bên trên có sẵn các thanh gỗ hay sắt dài. Đối với mảng hành động năng lượng xanh tạo thành một quả cầu trọng lực phía đối phương, biến kẻ thù thành những tấm bia bay vô định trong khoảng không gian nhỏ hẹp nên bạn có thể dễ dàng tiêu diệt. Hoặc người chơi có thể biến không gian xung quanh mình thành không trọng lực để dùng các vật nặng ném về phía đối phương. Thế nhưng năng lượng đỏ sẽ mang đến cho bạn ấn tượng hơn bởi tính năng đảo chiều trọng lực của nó. Khi được kích hoạt bạn sẽ dễ dàng đi trên tường để tấn công chớp nhoáng kẻ địch. Còn với những tình huống hiểm nghèo khi quân địch xuất hiện bất ngờ và đã yên vị tại chỗ ẩn nấp ngồi chờ thì khả năng này sẽ hoán đổi vị trí của hai bên giúp bạn từ thế bị động chuyển sang chủ động vô cùng lợi hại.

Inversion có một kịch bản tuy chưa xuất sắc nhưng không đến nỗi quá tệ, người chơi vẫn cảm giác được sự phấn khích khi trải qua nhiều cuộc đào thoát và đụng độ nảy lửa. Nhưng trong chúng vẫn tồn tại một vài điểm gây khó chịu, nhất là trong khâu nhắm bắn. Nếu tìm

được vật chắn thuận với chiều nhắm bắn thì mọi việc rất suôn sẻ, còn ngược lại nhân vật không có khả năng nhắm bắn trái chiều hoặc bắn mà không cần nhô người lên khỏi vị trí nấp, trong khi kẻ địch lại làm rất tốt điều này. Ngay cả phần ngay cấn nhất là các cuộc đào thoát bạn thường xuyên gặp cảnh đi thăng bằng trên các đoạn cây nhìn chẳng khác mấy cầu khỉ ở Việt Nam, thậm chí diện tích phần chân tiếp xúc với bề mặt cây cầu còn lớn hơn nhưng không hiểu sao nhân vật lại di chuyển khá vất vả. Có đoạn phía bên dưới là kẻ địch người viết giả vờ té vài lần nhưng chúng vẫn chẳng có biểu hiện gì. Inversion cũng không mặn mà với yếu tố hành động bí mật, điển hình là trong tất cả bước chân của Davis đều phát ra tiếng động một cách khó hiểu dù bạn cố di chuyển chậm tới đâu đi chăng nữa. Sánh đôi với bước chân của Davis chính là biểu hiện từ phía kẻ địch mang tính may rủi cao hoặc tuân theo đầy nghiêm túc kịch bản như đi đến đâu sẽ bị phát hiện, đến chỗ nào sẽ giải quyết được vấn đề,…

Vài điểm nhấn trong Inversion chính là các con trùm nho nhỏ để đổi gió nhưng chúng chẳng khác gì những bị bông di động cho bạn thả sức nhả cả băng đạn chứ tuyệt nhiên không có điểm mạnh hay điểm yếu để người chơi phải cố gắng suy nghĩ tìm cách hoá giải.

ĐẤU TRƯỜNG RỘNG LỚN

Bù lại cho khá nhiều khuyết điểm là trò chơi có đồ họa chấp nhận được cùng không gian rộng lớn nên bạn sẽ cảm thấy thoải mái trong di chuyển. Phần chơi mạng, nhất là mục Deathmatch thật sự mang lại thử thách lớn. Đặc biệt, tại một số game khác thay vì bạn không thể gây thương tích cho đồng đội thì trong Inversion điều này hoàn toàn có thể, thậm chí ngay cả việc khiến đồng đội chấm dứt cuộc dạo chơi. Chính vì thế kết quả của cuộc chiến sẽ là điều khó đoán. Inversion mang đến một phong cách khá mới mẻ nhưng cách thức thực hiện khiến kết quả mang lại không được như mong muốn. Trò chơi vẫn thiếu "độ chín" nhất định, đặc biệt là trong khâu hành động. Dù sao, Inversion vẫn đáng để thử qua để biết được cảm giác chiến đấu mới mẻ trong một môi trường đặc biệt.

QUỲNH ANH

TOWER WARS PC

THÁP CHIẾN

Intro goes here: Odi nestiistrum, sumque ersperio. Essimagnis eniet voloritibus in ex experumquos es milloria vene porruptate magnatu.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến lược

PHÁT TRIỂN
SuperVillain Studios

PHÁT HÀNH
SuperVillain Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
15/8/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Phần chơi mạng thử thách.
» Cách chơi mới lạ, cuốn hút.
» Đơn vị quân đa dạng và phong phú.
» Hình ảnh và âm thanh tốt.

» Phần chơi đơn sơ sài.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 80%

8

Chỉ với vài cái tên như Dungeon Defenders, Defense Grid hay Defenders of Ardania, thật khó để tìm thấy một sự phong phú khi dạo qua các tựa game thủ trụ hiện nay. Dù mỗi game đều có những cái "độc" riêng của mình nhưng dường như thế vẫn là chưa đủ để khai thác tiềm năng của mảng game thủ trụ. Với Tower Wars, SuperVillain Studios đã mang lại một cách chơi ấn tượng hơn, độc đáo hơn cho thể loại game ẩn chứa đầy tiềm năng này.

THIÊN VỀ CHƠI MẠNG

Không có một cốt truyện cụ thể, Tower Wars là một tựa game thiên về phần chơi mạng hơn là chế độ chơi đơn. Phần chơi mạng cho phép người chơi tham gia vào các trận đấu 1v1, 2v2 hay thậm chí là 3v3. Người chơi có thể lựa chọn chơi với một đối thủ trên mạng hoặc chơi với bạn bè của họ.

Với một số vàng nhỏ bé ban đầu, nhiệm vụ của bạn là xây dựng trụ để chặn đứng đường tiến công của kẻ thù, những kẻ lăm le đập tan tòa thành kiên cố của bạn. Vàng có thể kiếm thông qua các mỏ vàng được đặt ngẫu nhiên trên bản đồ. Bạn có thể mua thêm nhân công cho mỏ vàng cũng như nâng cấp mỏ để vàng tăng nhanh hơn. Đồng thời, thông qua việc tiêu diệt kẻ địch, bạn sẽ nhận được thêm vàng để có thể xây thêm trụ cũng như nâng cấp chúng cho thêm phần mạnh mẽ.

Không chỉ vậy, với số vàng thu thập được, bạn có thể đào tạo lính để tấn công thành trì đối phương. Để đạt được chiến thắng, bạn phải phá vỡ tòa thành của đối phương trước khi họ kịp làm điều tương tự. Giống như bạn, họ cũng sẽ xây dựng trụ để cản bước tiến của lính. Mỗi khi lính của bạn gục ngã bởi trụ của đối thủ, bạn sẽ nhận được điểm chiến đấu (BP - Battle Point).

Battle Point sẽ cho phép người chơi nâng cấp thành trì, mỏ vàng cũng như "mở khóa" các loại lính mạnh hơn. Vàng và Battle Point là những yếu tố quan trọng của chiến thắng. Không ngừng đào tạo lính và nâng cấp mỏ, bạn có thể lâm vào cảnh thiếu vàng để xây trụ. Trong khi đó, nếu chỉ tập trung vào xây trụ, bạn sẽ không thể nâng cấp được lính và dành được chiến thắng. Cân bằng được giữa vàng và Battle Point là chìa khóa mở ra cánh cửa chiến thắng.

Bên cạnh chế độ chơi mạng, Tower Wars còn cung cấp thêm chế độ chơi đơn. Phần chơi đơn của Tower Wars là chế độ chơi thủ trụ cổ điển (Classic TD). Đúng như tên gọi của nó, cách chơi của Classic là cách chơi truyền thống của thể loại game thủ trụ. Các đợt lính của kẻ thù sẽ liên tiếp kéo đến tấn công tòa thành của bạn và nhiệm vụ của bạn là xây trụ để bảo vệ nó.

Các đợt lính cứ thế một mạnh hơn, đông hơn với nhiều loại lính hơn. Mục tiêu của bạn là tạo ra một con đường dẫn đến tòa thành dài nhất có thể để gây ra nhiều sát thương nhất. Một khi tòa thành của bạn bị phá hủy, trò chơi kết thúc. Độ dài của trận đấu sẽ được lưu lại để bạn có thể tiếp tục thử lại nhằm đạt một kết quả tốt hơn.

Dù không có một cốt truyện cụ thể nhưng chế độ Classic mang tính thử thách khá cao dành cho người chơi. Tuy nhiên, hiện chỉ có ba bản đồ, phần chơi đơn của Tower Wars chưa còn thực sự phong phú.

ĐƠN VỊ QUÂN ĐA DẠNG

Số lượng trụ và lính trong Tower Wars rất đa dạng. Với tám loại trụ cùng các khả năng riêng, người chơi sẽ được thoải mái lựa chọn phù hợp với mục đích của họ. Họ có thể lựa chọn trụ pháo để trừ giáp đối thủ, trụ tên bắn nhanh, trụ lửa để đốt cháy kẻ thù từ từ, hay trụ được thiết kế như những chiếc quạt lớn nhằm làm chậm bước tiến của kẻ thù. Đối với lính, người chơi sẽ phải khôn khéo chọn lựa loại lính và sắp đặt vị trí của đoàn quân để đạt hiệu quả cao nhất. Những người lính mang thuốc đi giữa đoàn quân sẽ giúp cho đồng đội khả năng hồi máu, trong khi những chiếc xe bọc giáp chở lính sẽ giúp đoàn quân bạn tiến xa hơn.

Đồ họa của game khá ấn tượng và ngộ nghĩnh. Từng chiếc trụ, từng đơn vị lính đều được thiết kế ưa nhìn và bắt mắt. Khung cảnh xung quanh cũng thay đổi mỗi bản đồ. Khi thì những cánh đồng tuyết trắng, lúc lại là những thảo nguyên xanh cỏ đầy sức sống. Bên cạnh đó, âm nhạc trong Tower Wars cũng thiết kế rất tốt. Những bản nhạc nền lúc êm dịu, lúc lại hào hùng, khi lại vui nhộn sẽ giúp bạn cảm thấy thư giãn và đỡ căng thẳng hơn trong những trận chiến nảy lửa.

LÀN GIÓ MỚI

Tower Wars là một trò chơi thú vị và mang tính chiến thuật cao. Từ việc xây trụ mua lính, nâng cấp mỏ và thành trì đến việc sắp xếp đội hình đoàn quân cũng như vị trí xây dựng trụ, tất cả đều đòi hỏi một sự tính toán và hoạch định chính xác. Đồng thời, việc tạo bản đồ một cách ngẫu nhiên sẽ khiến mỗi trận đấu là một thử thách hoàn toàn mới dành cho người chơi.

Với phần chơi đơn còn sơ sài, mong rằng nhà sản xuất sẽ tạo thêm nhiều bản đồ cũng như chế độ chơi mới dành cho phần chơi đơn của Tower Wars. Tuy nhiên, ngoài điểm trừ nhỏ đó ra, Tower Wars thực sự là một tựa game đáng để chơi, một "làn gió mới" trong dòng game thủ trụ.

HẢI MINH

PC PS3 XBOX

AWESOMENAUTS

TEEN T COUNTRY RATED BY ESRB

CHIẾN BINH VŨ TRỤ

Awesomenauts, tựa game thứ hai trong sự nghiệp phát triển game của studio non trẻ Ronimo Games đánh dấu tham vọng muốn đưa tên tuổi của mình lên một tầm cao mới: mạnh mẽ hơn, dữ dội hơn giống như cái tên Awesomenauts mà hãng đặt cho "đứa con tinh thần" thứ hai của mình.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Ronimo Games

PHÁT HÀNH
Ronimo Games

NGÀY PHÁT HÀNH
02/08/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Lối chơi lạ, vui nhộn và đơn giản
- Hệ thống nhân vật khiêm tốn nhưng đủ để "cầm chân" người chơi hàng giờ

- Màn chơi đơn giản, không có điểm nhấn
- Game chỉ có duy nhất một mục là chơi mạng

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 85%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 75%

7,8

Thế nhưng, liệu trò chơi có thực sự như cái tên của nó? Câu trả lời là nó chỉ đúng có... một phần mà thôi!

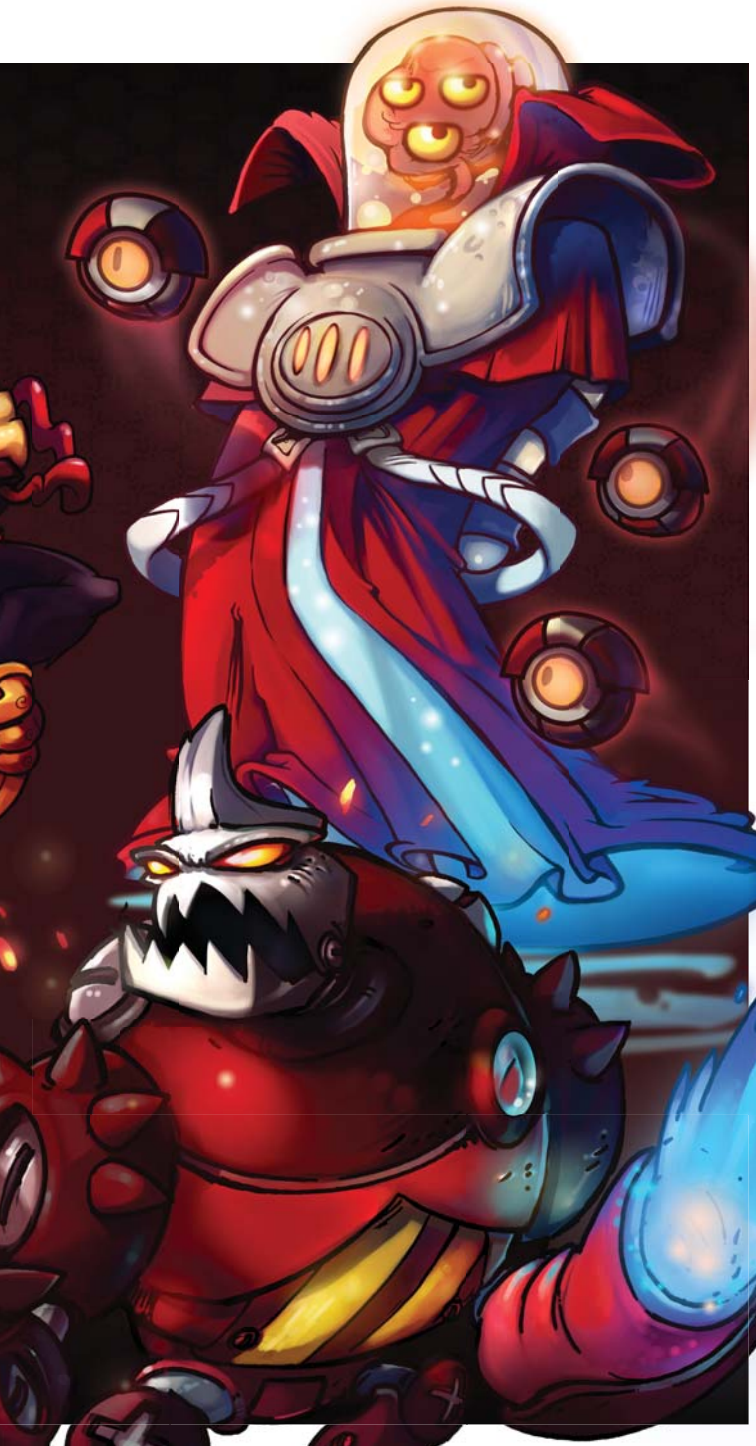
Awesomenauts, về phần lõi, là một "bản sao" của trò chơi Swords & Soldiers, sản phẩm đầu tiên của Ronimo Games (ra mắt năm 2010), với lối chơi thủ trụ trên nền 2D theo phong cách đi cảnh ngang. Mỗi màn chơi là cuộc chiến của hai phe, tạm gọi là A và B. Người chơi sẽ giúp phe A đánh bại phe B bằng cách phá hủy các hệ thống phòng thủ, công trình chính của phe đối lập.

Tất nhiên, Awesomenauts phải có một cái gì đó khác biệt so với Swords & Soldiers, và điều đó tập trung ở cái phương thức mà người chơi có thể can thiệp vào cuộc đại chiến của hai phe. Nếu như trong Sword & Soldiers, game thủ đóng vai một nhà chiến lược tài ba, xây dựng các công trình phòng thủ, huấn luyện quân đội để chiến đấu với đối phương, thì ngược lại trong Awesomenauts, người chơi sẽ đích thân điều khiển "anh hùng" trong game.

Chỉ với một thay đổi nhỏ nhoi, Awesomenauts đã tách mình ra khỏi cái bóng của Swords & Soldiers, trở thành một trò chơi hành động, điều khiển tướng thủ trụ tương tự như các tên tuổi khổng lồ khác như DOTA 2 hay League of Legends. Chỉ có điều, Awesomenauts giới thiệu đến người chơi một lối chơi đơn giản hơn rất nhiều.

Liệu việc giản lược lối chơi cho một game mang phong cách DOTA như Awesomenauts có tạo bước đột phá mới?

Thứ nhất, trò chơi xây dựng trên nền 2D, tức người chơi chỉ có thể điều khiển nhân vật di chuyển qua trái hoặc qua phải. Thứ hai, số lượng nhân vật cho người chơi chọn lựa hiện tại khiêm tốn dừng lại ở con số 8 (và sẽ còn tăng). Thứ ba, không có hệ thống trang bị vũ khí hay nâng điểm kỹ năng mỗi lần thăng cấp, game chỉ giới thiệu một hệ thống duy nhất để game thủ "nâng cấp" cho nhân vật của mình: đó là khoáng sản, thu được từ việc tiêu diệt đối



thủ hoặc lượm lặt các khoáng vật ngay trên màn chơi.

Với tiêu chí "chơi cho vui", màn chơi của Awesomenauts thực sự không có nhiều điểm nhấn đặc biệt, hay nói đúng hơn là không có chiều sâu chiến thuật. Người chơi chỉ điều khiển nhân vật đi từ điểm A đến điểm B, chiến đấu trên một chiến trường phẳng lì. Vâng! Vui thì vui đấy khi đi đâu cũng thấy đối thủ để chiến đấu và có thể nhảy ngay vào những trận chiến "một mất một còn". Nhưng do đó lại thiếu đi những điểm nhấn thú vị đưa đến cách chơi ở từng màn cũng tương tự, không thay đổi. Đây là một điều hết sức tối kị đối với các game theo trường phái DOTA, vốn chú trọng vào tính chiến thuật sống còn!

Romino Games cũng nhận thức được điểm yếu này nên đã cố gắng làm phong phú thêm cho màn chơi bằng cách chia chiến trường ra thành nhiều tầng riêng biệt, đưa vào nhiều yếu tố môi trường khác như bụi rậm (để ẩn nấp), các quái vật ngoài hành tinh (để tiêu diệt, lấy máu và khoáng sản nâng cấp)... Tuy nhiên, cách "chữa cháy" này vẫn còn "nông" và chưa đạt được hiệu quả đủ để vực dậy tính "chiến thuật" của màn chơi.

Vậy Awesomenauts có điểm sáng nào nổi bật? Ngoại trừ màn chơi, những yếu tố khác trong Awesomenauts đã thể hiện rất tốt, nhất là nhằm mục đích thỏa mãn tiêu chí chơi để vui, để "xả stress" làm trọng tâm.

Đó là phong cách hình ảnh hoạt họa vui nhộn đầy màu sắc, là âm thanh "máu lửa" và các pha hành động dồn dập đã tay, và điểm sáng lớn nhất của Awesomenauts nằm ở 8 nhân vật mà người chơi có thể lựa chọn. Mỗi nhân vật có những kỹ năng, tính cách cũng như lối chơi khác nhau. Mỗi trận chiến trong Awesomenauts, tuy đôi lúc lặp lại, nhàm chán thật nhưng luôn mang lại sự hào hứng mà bất kỳ ai khi thưởng thức game đều mong muốn. Dù rằng có thể bạn sẽ thua trận dưới tay một Awesomenaut khác giỏi hơn nhưng giá trị "vui" mà bạn thu về được lại vô tiền khoáng hậu.

Tựu trung, Awesomenauts là một trò chơi nhỏ nhưng tham vọng đằng sau đó khá lớn. Romino Games đang có những kế hoạch cập nhật các nhân vật mới nhằm làm phong phú thêm cho lối chơi của game.

Và hiện tại, với con số 8 nhân vật, Awesomenauts đủ để game thủ vùi mình vào trò chơi hàng giờ đồng hồ, chiến đấu với những người chơi khác một cách hào hứng dù game không hề có mục chơi chiến dịch hay chứa một "miligram" cốt truyện nào.

Một tựa game thú vị, nhất là khi bạn là một fan của các game thủ trụ, muốn có những khoảnh khắc "bất cần đời", vui vẻ sau những trận đánh căng thẳng ở League of Legends hay DOTA 2!

HẢI MINH

PC

BABEL RISING

EVERYONE E

CHUYỆN TÒA THÁP BABEL

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Mando Productions

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
12/06/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

- Ý tưởng lạ và hay.
- Lối chơi hài hước.
- Đồ họa ưa nhìn

- Cơ chế điều khiển kì quặc, bất tiện
- Thiết kế màn chơi trùng lặp, thiếu hấp dẫn.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 60%

ÂM THANH 55%

CỐT TRUYỆN 50%

CẢM NHẬN 60%

CÁCH CHƠI 55%

5,6

CẤU HÌNH

CPU
C2D 2.4Ghz

RAM
2 GB

VGA
256 MB Shader Pixel 4.0

HDD
1 GB

OS
XP / Vista / 7

"Sở hữu ý tưởng và một cuốn truyện hay nhưng tất cả những gì Babel Rising đem đến cho người chơi chỉ là một màn trình diễn nửa vời, mờ nhạt…"

Nội dung của Babel Rising (BS) dựa trên câu chuyện về tòa tháp Babel trong Kinh Thánh, tuy nhiên nhà phát triển đã kể lại câu chuyện này theo một chiều hướng hài hước và nhẹ nhàng hơn. Bạn hãy tưởng tượng rằng có ba vị thần đang ngự trên ngai vàng giữa thiên đường, thưởng thức các món ăn nơi tiên cảnh và nói chuyện về công việc cai trị vạn vật. Đột nhiên vào một ngày nọ, các vị thần nghe tiếng động đáng chú ý từ dưới trần gian vọng lên. Họ vén mây ra xem thì thấy có vẻ như các con chiên ngoan đạo của họ không còn tuân theo đường lối đúng đắn như xưa nữa, chúng đang gấp rút xây dựng một ngọn tháp thật cao để có thể đi vào thiên đường và mãi mãi tránh được vấn nạn Đại Hồng Thủy. Tức giận trước sự láo xược của loài người phàm tục, các vị thần với trí thông minh và tầm nhìn vô hạn của mình nhận định rằng đã đến lúc cần phải dùng quyền lực thần thánh để ngăn cản hành động bạo gan đó. Thế là một vị thần vớ ngay lấy chiếc tay cầm Xbox360 cho PC, một vị khác ngay lập tức cầm cần điều khiển Playstation Move và vị còn lại thì kích hoạt hệ thống Kinect, tất cả đều sẵn sàng cho màn trừng phạt tòa tháp sừng sững đang mọc cao dần trên màn hình.

LỐI CHƠI ĐẦY BẤT ỔN

Đó là cách thức mà BR được bắt đầu nhưng ngay từ màn chơi đầu tiên bạn sẽ dễ dàng nhận thấy nhiều vấn đề bất ổn trong chính lối chơi của BR. Tùy thuộc vào cách bạn chơi mà BS sẽ mang lại cho bạn những khoảnh khắc vui vẻ ngắn ngủi hay một cảm giác tra tấn chậm chạp và cực kì thất vọng. Ý tưởng của RB khá độc đáo nhưng cũng như tựa game Gods vs Humans ngày trước, thật không may là nhà phát triển đã không truyền tải được hết cái hay của ý tưởng đó vào game. Nội dung của BR thiếu chiều sâu và cơ chế điều khiển bất tiện khiến trò chơi nhanh chóng mất đi sự hấp dẫn đáng có, mất đi niềm vui mà người chơi kì vọng thông qua đoạn trailer để bỏ tiền ra tậu tựa game này về. Để dễ hình dung, bạn cứ nghĩ bản chất của BR là một biến thể của trò chơi thủ thành, trong đó bạn là tòa tháp phòng thủ duy nhất. Đối thủ là những tên dân đen hỗn xược đang dốc sức xây dựng tòa tháp và dùng nhiều đường khác nhau để leo lên tới mục tiêu cuối cùng – nơi bạn đứng. Nhiệm vụ của bạn là sử dụng các yếu tố phép

thuật như đất, gió, nước hay sét để ngăn chặn chúng hoàn thành tòa tháp.

Trước mỗi màn chơi, bạn được chọn hai yếu tố làm đặc trưng cho mình, cứ mỗi một yếu tố đi kèm hai đòn tấn công thông thường và một đòn đánh tuyệt chiêu. Bạn có thể dội xuống đầu kẻ địch làn sấm sét uy lực của thần Zeus hay rải một trận mưa cầu lửa đốt cháy hết mọi thứ. Sử dụng những quyền năng này là điểm tốt nhất mà người viết cảm thấy ở lối chơi của BR, nhưng chúng không đủ mang lại sức sống cho trò chơi, công lao lớn phải kể đến hệ thống điều khiển nghèo nàn và khó khăn. Có thể hơi khó tin nhưng Playstation Move lại là phương tiện tốt nhất để trải nghiệm BR, nó giúp bạn tiện lợi hơn trong việc ngắm mục tiêu và thực hiện các đòn tấn công với độ chuẩn xác tương đối. Ngược lại mọi chuyện sẽ rất có thể trở thành cơn ác mộng với bạn nếu sử dụng bàn phím hay tệ hơn là Kinect. Mọi thứ từ định vị trong menu đến các chức năng cơ bản nhất để ngắm bắn là một đống hỗn loạn. Dù đã tốn rất nhiều thời gian để làm quen nhưng đánh trúng một mục tiêu nhỏ lẻ đã là một thứ thách khó nhằn chứ đừng nói đến việc phải giải quyết cả một cuộc tấn công khổng lồ ở giai đoạn sau của trò chơi.

KHUYẾT ÁT UU

Trọng tâm của BR chính là cơ chế "trỏ vào một vật, click để tiêu diệt" nhưng trò chơi làm bạn tốn quá nhiều thơi gian để xây dựng hệ thống quyền năng thích hợp. Do chỉ có thể thực hiện hai quyền năng trong một màn nên rất nhàm chán khi phải dùng đi dùng lại một vài đòn đánh để tiêu diệt lũ người tí hon vô hồn. Tuy nhiên khi bạn thực hiện được các đòn tấn công liên hoàn, hiệu ứng phép thuật đan xen vào nhau tạo nên cảnh cháy nổ đẹp mắt sẽ làm bạn phấn khích nhưng tiếc rằng những khoảnh khắc hấp dẫn như vậy xảy ra không nhiều vì lắm lúc nhịp game diễn ra rất chậm và buồn tẻ dù rằng nhà phát triển đã cố lồng ghép thêm vài chi tiết chiến thuật như những tên pháp sư kháng phép hay vài cạm bẫy lặt vặt ẩn chứa trong những chiếc bình nhỏ mà loài người khiêng vác lên tòa tháp.

Đồ họa của BR không có gì nổi bật nhưng nhìn chung môi trường trong game khá ổn, những công trình và cả tuyến nhân vật đều chi tiết và dịu mắt. Tiếc thay, âm nhạc với sự đơn điệu và lặp lại của mình dễ dàng tạo ra cảm giác nhàm tai, thậm chí khó chịu cho người chơi. Bên cạnh đó, một điểm yếu khác của game là các màn chơi đều khá dài và nội dung màn chơi càng về sau càng không có sự đổi mới nào đáng kể. Không thể phủ nhận rằng Babel Rising có một tiền đề rất tốt về nội dung hay ho và cách xây dựng đầy tiềm năng, được giới chuyên môn đánh giá cao.Tuy nhiên, khâu thực hiện của game vẫn còn quá nhiều sạn nên khó có thể được đông đảo người chơi tích cực đón nhận. Hi vọng rằng nhà phát triển sẽ cải tiến những khuyết điểm đó và cho ra một tựa game sáng sủa hơn trong tương lai gần.

TÍ CẬN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể Thao

PHÁT TRIỂN
Robot Entertainment

PHÁT HÀNH
Robot Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
30/07/2012

ESRB (TUỔI)
T

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA
90%

ÂM THANH
80%

CỐT TRUYỆN
90%

CẢM NHẬN
95%

CÁCH CHƠI
95%

9

PC

ORCS MUST DIE 2

QUYẾT CHIẾN CHẰN TINH

- Các màn chiến đấu, thử trí hấp dẫn
- Giá trị chơi lại cao

- Không có một hệ thống trừng phạt thích đáng nếu nhân vật bị Orc đánh bại

Tiếp nối thành công của phiên bản đầu tiên, hãng Robot Entertainment tiếp tục tung ra phần tiếp theo của trò chơi thủ trụ/thủ thành, hành động - Orcs Must Die 2.

Nếu như trước đó, Orcs Must Die 1 đã là một tựa game cực kỳ xuất sắc, được giới game thủ đánh giá cao, xứng đáng để mở hầu bao ra mà tậu về nhà, thì lần này những gì mà Orcs Must Die 2 (OMD2) gặt hái được đã vượt xa thành tích mà phiên bản đàn anh có được. Một sản phẩm hoàn hảo và được trau chuốt đến từng góc cạnh.

Hoàn hảo ở chỗ, trò chơi là một trải nghiệm tuyệt vời cho những ai tìm đến nó. Người chơi tìm đến với OMD2 chỉ để thỏa mãn cảm giác được một mình "tả xung hữu đột" giữa một "biển" những tên Orc ngô nghê đang chực chờ được... lên chảo, chỉ để thỏa mãn niềm khao khát được trở thành một nhà chiến thuật đại tài khi xây dựng những công trình phòng thủ mà không có bất cứ một thứ gì có thể lọt qua dược, kể cả một con kiến.

OMD1 đã thành công như thế, và OMD2 cũng tương tự, nhưng khác một chỗ phiên bản này "tàn bạo" hơn đối với đám Orc. Game không những cho phép người chơi xây dựng các công trình phòng thủ để chống chọi lại bè lũ Orc, mà còn làm hơn thế nữa khi mỗi công trình đều có những hướng nâng cấp khác nhau để người chơi lựa chọn.

Càng thành công trong việc tiêu diệt Orc, game thủ càng có nhiều tài nguyên để nâng cấp cho chính bản thân nhân vật của mình, nâng cấp cho từng công trình phòng thủ "con cưng", hay đơn giản hơn là mua vũ khí, công trình mới để làm tăng thêm yếu tố bất ngờ dành tặng cho bè lũ Orc hôi hám và gớm ghiếc.

Và cứ thế, để mở hết được tất cả những nâng cấp, vũ khí hay món đồ chơi đặc biệt trong game, người chơi phải chơi hàng giờ, hàng giờ liền. Mà cái hay của trò chơi là dù có bỏ

ra hàng giờ đồng hồ nghiền ngẫm, người chơi khó có thể cảm thấy chán được! Vì sao?

Thứ nhất, vì có hàng tá những món đồ chơi khác nhau nhưng ta chỉ có thể đem theo được khoảng 10 món. Người chơi phải suy nghĩ và lựa chọn rất kỹ càng để đưa ra những kết hợp các loại bẫy độc đáo và hiệu quả nhất, cũng như vạch ra những chiến lược hợp lý để vượt qua được màn chơi của game.

Thứ hai, màn chơi cũng đóng một vai trò quan trọng trong việc đẩy cao độ khó của game, khi đòi hỏi game thủ phải bố trí tài lực và vật lực một cách hợp lý nhất. Cả trò chơi, bạn sẽ không bao giờ có dịp ngồi một chỗ, hớp cà phê và nhìn những tên Orc tội nghiệp bị nghiền nát thành cám bởi đám bẫy của mình. Ngược lại, ta phải di chuyển khắp cả chiến trường, củng cố từng vị trí phòng thủ nhằm bảo vệ chính bản thân của mình khỏi nanh vuốt sắt nhọn của đám Orc, cũng như ngăn chặn bọn chúng tiếp cận được cánh cửa ma thuật nối liền thế giới con người và Dead World (thế giới của loài Orc).

Yếu tố thứ ba giúp trò chơi tăng điểm "ngùn ngụt" trong mắt các fan chính là mục chơi Co-op! Không những giờ đây Orcs Must Die có phần chơi mạng cho phép người chơi giúp đỡ lẫn nhau nhằm vượt qua các thử thách trong từng màn chơi hóc búa, game còn giới thiệu thêm một nhân vật đồng hành mới, Sorceress, có cách chơi hoàn toàn trái ngược so với anh chàng War Mage lúc nào cũng nhoẻn miệng cười toe toét.

Sorceress cũng là một phù thủy đầy quyền lực với đặc trưng chiến đấu từ xa, gián tiếp điều khiển dòng tấn công của bọn Orc theo hướng mà mình muốn bằng các loại phép thuật của mình. Trong khi đó, chàng War Mage thì thỏa mãn với việc dùng vũ lực trực tiếp để "uốn nắn" đám Orc nghịch ngợm và hư đốn, đang muốn kéo đến thế giới con người nhằm quậy phá.

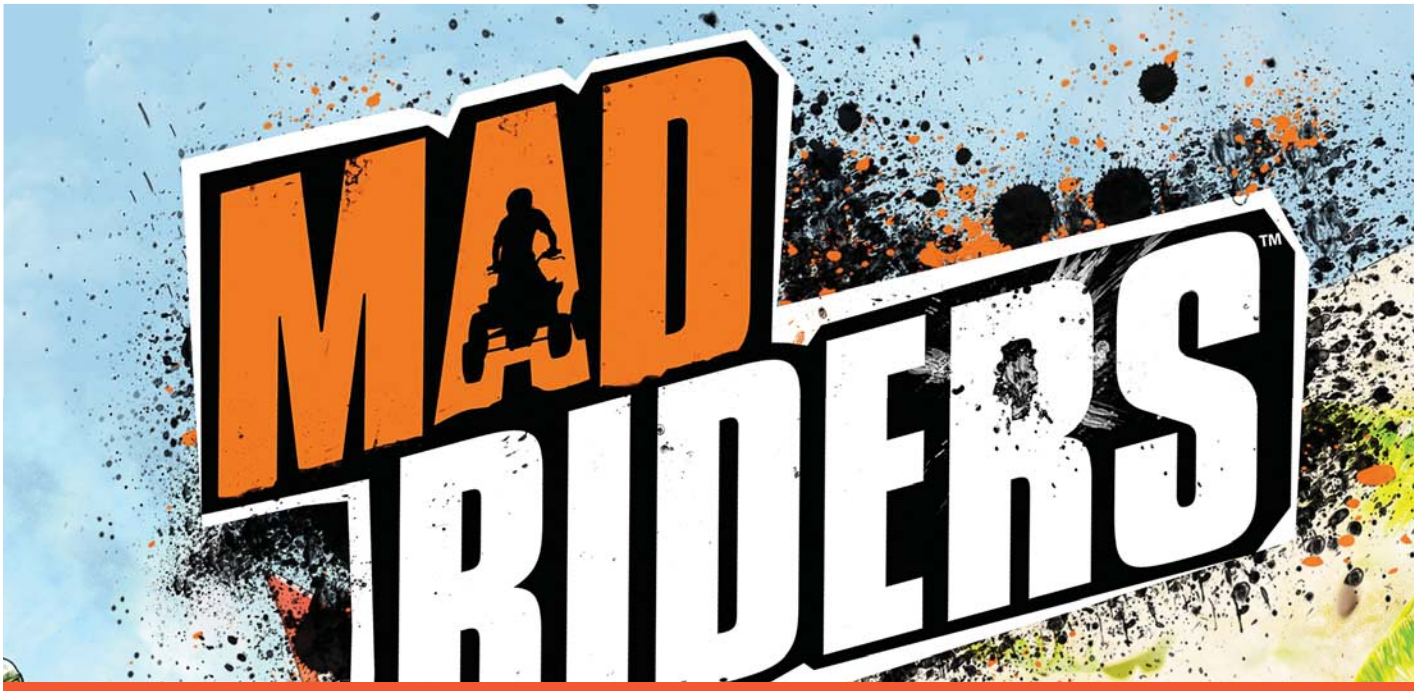
Việc có mặt hai nhân vật khác nhau với hai trường phái, lối chơi khác nhau tạo cho game có một chiều sâu đáng kể và đầy hấp dẫn. Một thêm thắt không thể chê vào đâu được của Robot Entertaiment dành cho "con cưng" của mình.

Nhưng liệu Orcs Must Die 2 có hoàn hảo thật sự? Trên thực tế, trò chơi xứng đáng với hai chữ "hoàn hảo" nếu như không tồn tại một điểm trừ nho nhỏ. Game đúng là đặt ra nhiều thử thách dành cho game thủ như màn chơi có nhiều ngõ ngách, hướng tấn công dành cho đám Orc, cũng như một mục chơi mang tên "Endless Mode" (tương tự Survival Mode) để thử sức bền của người chơi. Tuy vậy, hệ thống thưởng - phạt của Orcs Must Die 2 lại chưa công minh cho lắm.

Đúng là mỗi khi tiêu diệt được một đám Orc, tìm được một chiến thuật, một kết hợp mới để sắp xếp các công trình phòng thủ với nhau nhằm tàn phá đội hình của bọn Orc hiệu quả hơn, cảm giác thật sự rất là sảng khoái, là để đời. Nhưng khi người chơi bị "chết", game không đưa ra một hình thức phạt nào khác ngoài việc cho game thủ chờ vài giây rồi mau chóng quay trở lại cuộc vui như không có gì xảy ra cả!

Nhưng, ai sẽ quan tâm một điểm trừ nhỏ nhặt như thế? Những đặc điểm cơ bản của một trò chơi thủ trụ, Orc Must Die 2 đều đã thể hiện một cách xuất sắc, hay nói không ngoa là vượt hơn cả mong đợi. Đã lâu rồi mới có một trò chơi có thể mang đến cho người viết một cảm giác thỏa mãn như thế. Giá tiền hợp lý (15 USD), giá trị chơi lại thì cao. Một "món hời" cho bất cứ game thủ nào muốn tìm cho mình một "món ăn tinh thần" ngon miệng trong dịp hè này.

BÌNH NGUYỄN



TAY ĐUA VỚI TRỜI

MAD RIDERS

PC

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Các cuộc đua nghẹt thở được diễn ra trong khung cảnh tươi tắn, ngập tràn ánh nắng, đi kèm không khí đầy kịch tính sẽ mang lại cho bạn những giờ phút giải trí thú vị.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Racing

PHÁT TRIỂN
Techland (Poland)

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
2012

ESRB (TUỔI)
E (Everyone)

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA **70%**

ÂM THANH **70%**

CỐT TRUYỆN **65%**

CẢM NHẬN **65%**

CÁCH CHƠI **65%**

6,7

CẤU HÌNH

CPU
C2D 2.0Ghz

RAM
1 GB (XP)/ 2 GB (Vista/7)

VGA
256 MB ATI Radeon X1600 or NVIDIA GeForce 7600 (Shader Model 3.0)

HDD
2 GB

OS
XP / Vista / 7

- Màu sắc tươi tắn.
- Giải trí nhẹ nhàng.
- Các pha biểu diễn đẹp mắt.

- Đồ họa và âm thanh trung bình.
- Không có độ xe.

THOẢ ĐAM MÊ

Bất kể cuộc thi đấu nào đều hướng tới thứ hạng cao nhất nhưng trong Mad Riders (MD) chỉ cần nằm trong top 3, bạn đã có thể tiếp tục hành trình. Vẫn thiết kế quen thuộc với lối chạy không cần suy nghĩ, chỉ cần chạy thật nhanh về đích. Tuy nhiên, để thêm phần thú vị trên đoạn đường đua sẽ được bố trí các dấu hiệu đặc biệt mà khi thu nhặt chúng bạn sẽ sở hữu khả năng tăng tốc tương tự việc dùng khí Nitro. Hình ảnh chiếc xe địa hình bốn bánh trong MD mang đến cho người chơi cảm giác hầm hố hơn so với khi cưỡi xe hai bánh. Dù vậy, điểm hấp dẫn nhất vẫn là những pha biểu diễn trên không mỗi lần qua dốc sẽ mang đến cảm giác khó tả. Động tác này ngoài đời sẽ cần nhiều thời gian rèn luyện nhưng trong MD bạn sẽ được chiêm ngưỡng chúng chỉ với những thao tác đơn giản. Đặc biệt, khi muốn kết hợp nhiều động tác biểu diễn trong một lần nhảy nên lưu ý việc nhấc xe lên khi lao khỏi dốc nhằm nâng độ cao để dễ "biểu diễn" hơn. Tốc độ cũng đóng vai trò khá quan trọng, góp phần quyết định vị trí "hạ cánh" khi xe bạn tiếp đất. Yếu tố này được nói đến trong các màn về sau, MD tạo các điểm sáng trên mặt đất và nếu cho xe rơi chính xác bạn sẽ được điểm thưởng tương xứng để nâng cấp cho xế yêu. Ngoài điểm thưởng, các động tác biểu diễn còn giúp mang lại một lượng Nitro lớn để tăng tốc giúp bạn chiếm ưu thế trên đường đua.

ĐƯỜNG ĐUA NẮNG ĐÀO

Phần nâng cấp xe trong MD tuy chưa thật sự đặc sắc nhưng cũng góp phần tạo nên một chiếc xe theo phong cách riêng của bạn với khả năng trùng lắp là rất thấp. Đáng tiếc là trò chơi không trang bị khả năng độ xe dù chỉ ở mức cơ bản nên bạn chỉ có thể chọn cho mình trong kho xe ít ỏi có sẵn. MD đưa bạn trải qua 8 vòng đấu, mỗi vòng bao gồm 15 chặng đua hấp dẫn, khung cảnh mỗi vòng luôn được thay đổi theo chủ đề riêng biệt. Người chơi sẽ được tham quan các tàn tích của nền văn hoá Aztec, cùng tranh tài trên Vạn Lý Trường Thành hay hồi hộp di chuyển trên các triền núi mà xung quanh là những cánh buồm rất giống với khung cảnh Hạ Long ở nước ta. Khung cảnh khá đẹp nhưng các hiệu ứng đi kèm lại chưa thật tương xứng. Với hiệu ứng nhỏ như nước hay đất văng lên máy quay khá tốt thì khi xe chạy qua vũng nước hay vũng bùn người chơi lại không bắt gặp sự uyển chuyển theo khía cạnh vật chất vốn có của chúng mà thay vào đó chiếc xe của bạn giống như đang va vào một mớ hỗn độn. Âm thanh dù khá hào hứng nhưng sự đa dạng còn hạn chế nên chỉ mang lại cảm giác tốt lúc đầu. Đối thủ máy trong MD khá lão luyện do đó nếu không tập trung hay ham mê biểu diễn bạn vẫn có thể bị thua dù chỉ cách đích đến trong gang tấc. Thật sự, MD là "món ăn" mang tính giải trí cao dù chưa hẳn là tựa game hay nhất trong thể loại nhưng vẫn đáng thử qua.

PHẠM MINH

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Cyanide

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
4/4/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH
» **Hệ điều hành: Windows XP**
» **Yêu cầu hệ thống: Intel Pentium D 2.0 GHz**
» **Bộ nhớ: 2 GB**
» **Card đồ họa: 256 MB ATI Radeon 260 XT hoặc NVIDIA GeForce 7900 GTX (Shader Model 3.0).**
» **Ổ cứng: 4 GB**

» **Lối chơi chiến thuật tính toán cao.**
» **Các cuộc đối đầu căng thẳng.**

» **Đồ họa và âm thanh trung bình.**
» **Còn nhiều lỗi.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 60%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 60%

CÁCH CHƠI 60%

6,0

CONFRONTATION PC

ĐỐI ĐẦU

Sự xuất hiện có phần lặng lẽ của Confrontation liệu có phải là điềm báo cho một đợt sóng lớn hay chỉ là một con sóng ngầm ít người biết đến?

VỊ CHÚA ĐẤT

Vùng đất thần thoại màu mỡ trong Confrontation là thứ khiến bốn thế lực mạnh nhất tìm mọi cách chiếm giữ. Bốn thế lực này cũng đã trở nên khá quen thuộc với người chơi, bao gồm: đoàn quân Orcs tàn bạo, tộc Wolfen hung dữ, những chiến binh Griffon đáng sợ và các sinh vật Scorpion kì dị. Bước vào cuộc chiến bạn sẽ hơi ngạc nhiên bởi khung cảnh với nền đồ hoạ cũ, đồng thời các chi tiết nhỏ đơn giản cũng khá thưa thớt. Đôi khi chỉ cần một vài vật dụng hư cũ hay các hoa văn trang trí trên tường cũng đủ để đánh giá sự nghiêm túc trong khâu đầu tư. Về mặt chiến thuật Confrontation mang lại những lựa chọn khá phù hợp cho một cuộc đụng độ, chẳng hạn việc chỉ định ai là người đánh giáp lá cà, ai chữa bệnh hay tấn công từ xa. Chính vì mang trong mình nhiều lựa chọn Confrontation cho bạn được quyền dừng lại trước khi trận đấu bắt đầu để người chơi tính toán kỹ lưỡng. Nhóm của bạn bao gồm Darius (chiến binh), Zelia (pháp sư), Lanwys và Lothaire (hỗ trợ, chữa thương). Người chơi cần nắm rõ thuộc tính của cá nhân sao cho hợp lý bởi kẻ địch khá đông đảo và nguy hiểm. Các cuộc giao tranh diễn ra khá nhanh nhưng tồn tại lỗi khá lớn là nhân vật không tìm được mục tiêu chính xác dù được bạn chỉ

định hướng. Thậm chí đôi lúc chúng còn "chém gió" vài lần mới có thể ra đòn như bạn mong muốn. Các nâng cấp cho từng nhân vật ở mức chấp nhận được và xoay quanh hai lựa chọn chính, phần nào mang tính đối lập nhau. Nhóm của bạn ban đầu số lượng khá khiêm tốn nhưng sẽ được nâng cấp về sau. Tuy nhiên, chỉ có thể chọn ra bốn nhân vật chủ chốt mà thôi. Lớp nhân vật mang tính năng đặc biệt sẽ khiến nhiều người bất ngờ, chẳng hạn như kiếm sỹ vô hình. Dĩ nhiên, bạn cũng phải biết rằng "nhân vô thập toàn" nên nếu chẳng may bị phát hiện thì một "cơn gió nhỏ" cũng có thể thổi bay những nhân vật "kiệt xuất" như thế!

ĐÁNH RẮN ĐẬP ĐẦU

Năng lượng để sử dụng phép thuật hay các kỹ năng đặc biệt luôn có giới hạn, trong khi những tuyệt chiêu như thế thường tốn nhiều năng lượng. Do đó, nếu không muốn bị vùi dập cách tốt nhất là bạn nên tiêu diệt nhân vật nguy hiểm nhất trong phe đối phương vì thật sự những tên lâu la còn lại khi mất chủ tướng đều dễ dàng tiêu diệt được.

Càng về sau khả năng kiểm soát vĩ mô trở nên sụt giảm trầm trọng thay vào đó người chơi buộc phải chăm chút cho từng cá nhân riêng biệt, làm mất khá nhiều thời gian. Điều kỳ lạ là mật độ xuất hiện của đối phương khá dày nhưng đôi khi bạn chẳng biết chúng xuất hiện từ đâu khi bỗng chốc đứng sừng sững ngay trước mặt, giống như từ trên trời rơi xuống. Các loại vũ khí trang bị cho nhân vật không nhiều và cũng rất ít kho báu hấp dẫn để tạo cho người chơi hứng thú tìm kiếm. Một thiếu sót nữa là lối dẫn dắt truyện trong trò chơi chưa được đầu tư thoả đáng khiến bạn cảm thấy nó không có sự liên kết và thiếu sức sống. Confrontation mang trong mình nhiều ý tưởng lai nhưng không phải vì thế mà trò chơi tạo được một diện mạo mới. Thay vào đó là những mảng tách rời không gây được nhiều ấn tượng mạnh. Nếu bạn là một người khó khăn trong việc lựa chọn trò chơi thuộc thể loại này thì hẳn bạn sẽ bỏ qua Confrontation. Tuy nhiên, quãng thời gian để chờ đợi những tác phẩm hay hơn vẫn có thể được dùng để tìm hiểu trò chơi.

NGỌC TÂN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Bắn Súng

PHÁT TRIỂN
Signal Studios

PHÁT HÀNH
Signal Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
27/4/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH
- **HĐH: Windows XP/ Vista/7**
- **BXL: Intel Pentium D 2.0 GHz**
- **Bộ nhớ: 2 GB**
- **Card đồ họa: 512 MB ATI Radeon 2600 XT hoặc NVIDIA GeForce 7900 GTX (Shader Model 3.0).**
- **Ổ cứng: 2 GB.**

TOY SOILDERS PC

QUÂN ĐOÀN NHỰA

Ai cũng từng trải qua một thời gắn bó cùng những chú lính nhựa, hay đơn giản là thu thập cho đủ những nhân vật yêu thích được làm từ thứ vật liệu đơn giản rẻ tiền. Cũng ít người có thể quên tựa trò chơi Tower Defense vang bóng một thời Beach Head. Để rồi giờ đây có thể cảm nhận được sự kết hợp tuyệt vời giữa hai chủ đề trên trong Toy Soilders (TS).

CHIẾN TRANH KHÔNG KHOAN ... NHỰA

Lấy bối cảnh chiến tranh thế giới lần thứ nhất, TS đưa người chơi đến những chiến dịch với các phe phái khác nhau. Bối cảnh chiến trường ngập tràn những chú lính nhựa mang đến cho người chơi cảm giác hoàn toàn mới mẻ trong bối cảnh thủ thành quen thuộc. Vẫn hàng rào thép gai, công sự, giao thông hào,... và những người lính nhưng đối tượng chính được hướng đến là những cỗ máy hỗ trợ. Nhiệm vụ ở tất cả các màn là bạn phải ngăn không cho quân địch bước vào Toy Box. Để làm được điều này TS cung cấp hai vị trí xây dựng cố định có diện tích khác nhau: loại lớn dùng cho các khí tài cồng kềnh (pháo, đại bác,...) và loại nhỏ dùng xây dựng các khí tài chiếm diện tích khiêm tốn (súng máy, súng phun khí độc,...). Đa phần người chơi chỉ có thể "nhập vai" để sử dụng các khí tài này chứ không hoà mình được vào bất cứ cá nhân đơn lẻ nào trên chiến trường. Chỉ một đơn vị lính duy nhất bạn được sử dụng đó chính là lính bắn tỉa nằm trong công trình Sniper Tower. Các đợt lính sẽ thay nhau được kích hoạt trong khoảng thời gian nhất định, nếu tiêu diệt được trước thời hạn sẽ có thời gian sắp đặt chọn lựa vị trí cho các khí tài mới hiệu quả hơn. Đừng nhìn vẻ ngoài đơn giản mà đánh giá thấp TS, nhất là khi chọn chế độ Hard bạn sẽ cảm thấy "khó thở" thật sự. Quân địch cực kỳ đông và hung hãn nên nếu không nắm rõ công dụng của từng loại vũ khí, bạn sẽ dễ dàng để chúng vượt qua. Với các loại vũ khí nhỏ tỏ ra hiệu quả khi đối phương áp sát, còn với các vũ khí lớn thì không thể bắn khi địch đã đến quá gần đồng thời bị hạn chế về góc xoay. Tuy

» Lối chơi mang tính chiến thuật cao.
» Có giá trị chơi lại và mang tính thử thách.
» Đồ hoạ và âm thanh tốt.

» Lỗi giật hình ảnh.
» Binh chủng và khí tài còn thiếu đa dạng.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 75%

ÂM THANH 75%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 70%

7,2

nhiên, chúng lại có sức công phá và gây thiệt hại rất lớn. Hầu hết các loại vũ khí đều phải có khoảng nghỉ để nạp đạn hay giải nhiệt (bắn liên tục gây nóng). Đây là lúc thuận lợi để bạn quan sát tình hình chiến sự xem cần "ưu tiên" nhóm quân nào trước.

TÀI THAO LƯỢC

Bất cứ công trình nào được xây dựng người chơi đều có thể mặc nhiên sử dụng, còn với các công trình khác máy sẽ tự điều khiển. Dĩ nhiên, khoảng cách giữa bạn và máy là khá lớn, đây cũng phần nào là dụng ý của nhà sản xuất nhằm tăng độ khó của trò chơi. Binh chủng phía đối phương tuy chưa thật sự đa dạng nhưng lại mang tính hợp lý về chiến thuật. Chẳng hạn, trong một đơn tấn công kiểu mẫu, bạn sẽ mệt nhoài với số lượng bộ binh phủ đầu, sau đó lại phải nhanh tay lẹ mắt dùng lính bắn tỉa tiêu diệt kỵ binh bởi tốc độ của chúng gây khó khăn khá nhiều cho các đơn vị khác. Tiếp đến là những chú xe tăng với giáp trâu và thỉnh thoảng chốt lại bằng một chú boss xinh xinh nhưng luôn khiến người chơi phải mỏi tay và đau tim khi hầu hết đều chỉ có thể tiêu diệt khi mà chúng đã áp sát Toy Box. Người chơi sẽ trải qua ba mục chơi chính, bao gồm: Campaign, The Kaiser's Battle, Invasion. Trong đó Invasion sẽ mang đến một trải nghiệm hoàn toàn mới bởi kẻ thù giờ đây không phải đến từ mặt đất mà từ vũ trụ đầy bí hiểm. Mục chơi The Kaiser's Battle mang tính thử thách hơn Campaign, với ba gồm nhiều chiến dịch vô cùng hoành tráng và khốc liệt. Lúc này, những công trình của bạn sẽ trở nên dễ tiêu diệt hơn bao giờ hết. Do đó, cách tốt nhất là xây đâu chắc đấy bằng việc nâng cấp công trình hơn là xây dựng cho hết, để rồi kẻ địch có thể đi qua dễ dàng như đi dạo.

TUỔI THƠ ÙA VỀ

Các chi tiết được xây dựng trong TS khá bóng bẩy nhưng màu sắc lại thiên về khuynh hướng sậm màu. Điều này cũng khá hợp lý với bối cảnh diễn ra trò chơi, thậm chí TS còn cho phép bạn chuyển về khung cảnh trắng đen nếu thích. Những chiếc xe tăng hay người lính trên chiến trường đều rất giống thật, dù đôi lúc dáng chạy trông rất ... nhựa.

Tuy nhiên, điểm khiến bạn tức cười nhất là những chiếc xe tăng luôn đi kèm chiếc khoá dây cót trông thật ngộ nghĩnh. Mặt khác, TS còn có hiệu ứng cho phép bạn quan sát viên đạn từ lúc bắn đến khi chạm mục tiêu rất thú vị. Một bảng nhạc xa xưa của thập niên cũ luôn vang lên khi bước vào menu khiến bạn mang không ít hoài niệm. Để rồi khi bước vào chiến trường với những âm thanh sôi nổi của tiếng súng, tiếng pháo,... lại mang đến tinh thần phấn chấn giúp ngăn không cho quân địch tiến sát cứ địa. Nếu có điều kiện rủ thêm bạn bè tham gia thì bạn có thể thử sức thông qua tính năng chia đôi màn hình. Ở đây, bạn sẽ được trải qua cảm giác lái xe tăng để tấn công đối phương rất thú vị. TS thật sự mang lại cảm giác rất tốt với người chơi từ đầu cho đến khi kết thúc nếu không có việc giật hình khá khó chịu. Đây là lỗi diễn ra khá thường xuyên nhưng chỉ để ý kĩ mới thấy còn nếu bạn bị dính lỗi nặng thì phải khắc phục bằng cách tắt tính năng shadow (đổ bóng) hay thay đổi độ phân giải màn hình vì TS không hỗ trợ chuẩn 16 : 9.

QUANG ANH

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu / Giải đố

PHÁT TRIỂN
Brawsome

PHÁT HÀNH
Brawsome

NGÀY PHÁT HÀNH
20/4/2012

ESRB (TUỔI)
E

» Cách chơi mới lạ.
» Hội thoại hài hước.

» Đồ họa và âm thanh chưa gây được ấn tượng.
» Còn vài lỗi phát sinh trong quá trình chơi.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 65%
ÂM THANH 70%
CỐT TRUYỆN 80%
CẢM NHẬN 80%
CÁCH CHƠI 75%

7,5

MACGUFFIN'S CURSE (PC)

LỜI NGUYỀN NGƯỜI SÓI

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

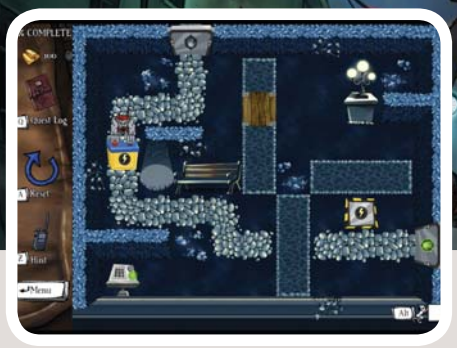
Không khí của buổi tối làm cho Lucas lạnh sống lưng khi anh ta lê bước qua vũng bùn tới Viện Bảo Tàng Những Điều Kỳ Bí. Cảm thấy lạnh lẽo và khốn khổ, anh ta nguyền rủa sự may mắn của mình...

VỤ TRỘM BẤT THÀNH

Lucas MacGuffin là một cựu ảo thuật gia tài ba. Sau khi đạo luật cấm các loại hình nghệ thuật được thông qua, Lucas mất việc và trở thành một tay trộm vặt. Trong một lần đột nhập vào Viện Bảo Tàng Những Điều Kỳ Bí (Museum of Myths and Mysteries, Lucas vô tình nhặt được lá bùa Lupine Twine. Khi Lucas đeo lá bùa, lời nguyền của nó được giải phóng, biến anh ta trở thành người sói mỗi khi đứng dưới ánh trăng. Nhiệm vụ của Lucas bấy giờ là tìm cách giải thoát chính mình khỏi lời nguyền, đồng thời bảo vệ lá bùa trước những kẻ xấu muốn lợi dụng sức mạnh của nó để trục lợi cho riêng mình.

LỐI CHƠI ĐỘC ĐÁO

Lối chơi của MacGuffin's Curse tập trung vào việc giải những câu đố ở các căn phòng nối với nhau. Bạn sẽ có một góc nhìn từ trên xuống bao quát toàn bộ căn phòng . Mục tiêu của người chơi thường là đặt một cục pin cỡ lớn vào nguồn điện để có thể kích hoạt cửa và bước qua căn phòng kế tiếp. Mỗi căn phòng đều có những chướng ngại vật và vật dụng cần thiết để



có thể giải các câu đố như thùng gỗ, sắt, các công tắc, nút bấm có thể kích hoạt sàn gỗ... Có một số vật dụng bạn chỉ có thể sử dụng khi đang ở trạng thái người hoặc người sói, chẳng hạn nếu Lucas ở dạng người thường, anh ta có thể di chuyển nhanh, nhảy qua các ô cửa sổ, lội nước, mở cửa hay sử dụng công tắc, còn người sói có thể đẩy hoặc kéo các thùng gỗ, đập vỡ những tảng đá chắn đường hay thậm chí là… dọa một tên ngốc nào đấy đang đứng chắn trước cửa để có thể dễ dàng đi qua. Lưu ý là Lucas không thể biến đổi hình dạng một cách tùy tiện, bạn chỉ có thể hóa sói (hoặc ngược lại) khi đứng dưới các ô cửa sổ có ánh trăng chiếu qua.

Các câu đố trong game được sắp xếp theo độ khó tăng dần. Nếu bạn bị kẹt ở một góc nào đấy thì game đã có sẵn một nút Reset, chỉ cần nhấn nút là bạn có thể quay về lúc đầu khi vừa vào phòng. Nếu bạn bí đường? Không cần phải lo, hãy sử dụng bộ đàm và anh chàng cảnh sát P.I Strump sẽ cho bạn lời gợi ý để có thể giải được câu đố. Nếu bạn quá… lười biếng hoặc quá mệt mỏi vì những câu đố dài hơi thì có thể nhờ Strump đột nhập vào hệ thống an ninh và mở khóa cánh cửa để sang phòng kế tiếp, tuy nhiên nên nhớ là đừng lạm dụng sự trợ giúp của Strump, chỉ nên sử dụng khi thật sự cần thiết.

Có một điều khá kì quặc trong MC là sau mỗi lần giải các câu đố, bạn không hề nhận được phần thưởng nào cả. Bạn chỉ có thể nhặt đường tiền và các mẩu truyện tranh từ các két sắt hay các đồ vặt được đánh dấu bằng "hiệu ứng lấp lánh" trên đồ vật đó. Bạn vẫn có thể sử dụng tiền để mua các đồ dùng về cho gia đình của Lucas. Việc thu thập các mẩu truyện cũng khá là thú vị. Nếu bạn thu thập đủ các mảnh ghép, bạn có thể biết được khá nhiều điều thú vị, chẳng hạn như một chương ngắn về King Raff hay quá khứ của Strump và Lucas trước khi đạo luật được ban hành...

ĐIỂM SÁNG: HỘI THOẠI

Góp phần tạo nên sự thành công của MGC là các đoạn hội thoại, mặc dù không có lồng tiếng nhưng chúng vẫn đủ sức làm người chơi phì cười trước những câu thoại dí dỏm trong game. Ngoài ra, nhờ vào khả năng hóa sói, phần hội thoại trong game trở nên thú vị và độc đáo hơn, có thể giúp bạn tìm ra manh mối hay giải đố, ví dụ như gã côn đồ Grim của băng đảng The Crows sẽ không chịu để lộ bất cứ thông tin nào về lá bùa khi Lucas là người thường, nhưng hắn sẽ nhượng bộ nếu Lucas hóa sói.

"GAME VÔ THẬP TOÀN"

MGC vẫn tồn tại khá nhiều lỗi, thường thấy nhất là khi ở hình dạng người sói, bạn cần phải giữ nút M và nút di chuyển để có thể đẩy hoặc kéo hộp gỗ, nhưng thỉnh thoảng Lucas sẽ tự động kéo hộp đi luôn mà không cần bạn giữ nút M, xảy ra tình trạng bạn không thể đi ra chỗ khác mà không kéo theo cái hộp được!

Còn một số lỗi khác như đi vào một căn phòng nhưng Lucas vẫn ở bên phòng kia hay một số hộp bị biến mất nếu bạn "reset" màn chơi. Mặc dù vậy, các lỗi này ít khi xuất hiện nên không làm ảnh hưởng quá nhiều đến trải nghiệm của người chơi.

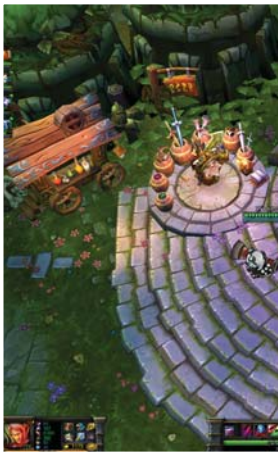
HÌNH, ÂM TRUNG BÌNH

Thiết kế nhân vật trong phần hội thoại mang đậm chất cá tính và hài hước, nhưng đó lại là điểm sáng le lói của đồ họa trong MGC. Còn lại, các vật thể trong màn chơi khá thiếu chi tiết và răng cưa chằng chịt. Phần âm thanh của game cũng chỉ ở mức "tạm được" chứ chưa thể làm hài lòng người viết: chỉ có mỗi bài nhạc khi Lucas giao chiến với Grim và Alphonse là còn có chút khí thế, các bài nhạc còn lại thì khá là đều đều, dễ gây buồn ngủ!

ĐÁNG ĐỂ CHƠI!

Bỏ qua các khuyết điểm về đồ họa và âm thanh, MacGuffin's Curse xứng đáng để được bạn rinh về. Thời lượng chơi khoảng 6 giờ dành cho phần nhiệm vụ chính và khoảng 2 giờ cho các nhiệm vụ phụ, nhưng khá đáng tiếc là chỉ có một cách giải quyết duy nhất dành cho mỗi câu đố, nên giá trị chơi lại của game không cao. Dù sao thì MGC vẫn là một game chất lượng, với giá khoảng 150.000 VND, game là "món khai vị" tuyệt hảo dành cho các game thủ trước "bão game bom tấn" tháng 9.

PHAN THÔNG



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
MOBA

PHÁT TRIỂN
Riot Games

PHÁT HÀNH
Garena

NGÀY PHÁT HÀNH
08/08/2012

ESRB (TUỔI)
T

» Kho tướng nhiều, đa dạng.
» Cách chơi thú vị, hào hứng.

» Đồ họa lỗi thời.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 90%

8,3

LEAGUE OF LEGENDS PC

LIÊN MINH HUYỀN THOẠI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Là game được chơi nhiều nhất trên hành tinh, với cộng đồng đông đảo hơn 11 triệu người tham gia trên toàn cầu và các giải đấu lớn mang tính quốc tế với giải thưởng hàng triệu USD, Liên Minh Huyền Thoại đã chính thức ra mắt tại Việt Nam vào ngày 08/08/2012 vừa qua.

Liên Minh Huyền Thoại (LMHT) hay còn gọi là League of Legends (LoL) do công ty Riot Games Hoa Kỳ phát triển và do Garena phát hành tại thị trường Việt Nam. Trò chơi lấy cảm hứng từ Defense of the Ancients (DotA), một bản chỉnh sửa (mod) nổi tiếng của Warcraft III. Game thuộc thể loại Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Trong game, các bạn điều khiển chỉ duy nhất một loại tướng, phối hợp cùng những người chơi khác để phá hủy căn cứ của đối phương. Một cách chơi tưởng chừng như đơn giản, nhưng lại tốn rất nhiều thời gian để thuần thục.

CỘI NGUỒN CỦA MOBA

Mặc dù đã tồn tại gần 10 năm, nhưng thể loại MOBA chỉ mới phổ biến trong những năm gần đây. Bắt nguồn từ bản mod Aeon of Strife của game Starcraft, thể loại này dần trở thành trào lưu khi phiên bản DotA xuất hiện. Steve "Guinsoo" Feak, cha đẻ của bản mod nổi tiếng này, đã đầu quân cho Riot Games để hợp tác phát triển trò chơi Liên Minh Huyền Thoại trong năm 2006.

Sự thành công của bản mod này khiến nhiều công ty bắt đầu dòm ngó phát triển một trò chơi độc lập theo phong cách DotA như Demigod của Gas Power Games, Heroes of Newerth của S2 Games.

Vavle Corporation cũng công bố tựa game DOTA 2, phần tiếp theo chính thức của DotA: Allstars. Vavle thậm chí thuê hẳn IceFrog, một trong những nhà phát triển bản mod nổi tiếng này để dẫn dắt nhóm sản xuất trò chơi, sau khi Feak gia nhập Riot Games.

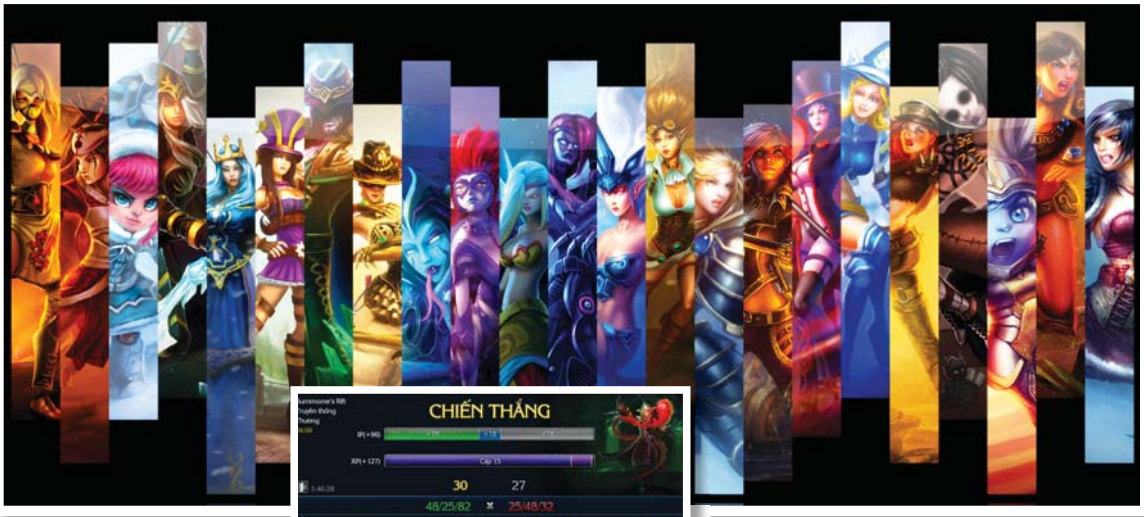
Ngày càng có nhiều tựa game mới hoặc bản mod theo phong cách chơi này như Smite, DOTA Blizzard, Guardians of Middle-earth… là minh chứng cho thấy thể loại MOBA đang và sẽ tiếp tục thống trị ngành giải trí trò chơi điện tử trong thời gian sắp tới.

Các bạn có thể tìm hiểu thêm về thể loại MOBA trong kỳ tạp chí Thế Giới Game tháng 2/2012.

CON ĐƯỜNG TRỞ THÀNH HUYỀN THOẠI

Quay trở lại với Liên Minh Huyền Thoại, trò chơi nhanh chóng thu hút cộng đồng game thủ bởi cách chơi MOBA truyền thống kết hợp với yếu tố nhập vai (RPG), tạo ra một phong cách riêng biệt cho trò chơi.

Một trong những yếu tố góp phần mang lại thành công cho LMHT chính là kho tướng đồ sộ và liên tục được cập nhật. Mỗi tướng đều sở hữu những kỹ năng riêng biệt



và hiếm khi trùng lặp với nhau. Tổng cộng có hơn 100 loại tướng với các vai trò khác nhau bao gồm: pusher, jungler, carry, semi-carry, hard-carry, tank, AP carry và AD carry… Tất cả vị trí đều đóng một vai trò quan trọng trong trận đấu 5 vs 5, việc chọn lựa và phối hợp tướng cũng là một yếu tố liên quan đến kết quả thành bại.

Hiện tại trong giai đoạn thử nghiệm Beta, nhà phát hành Garena đã mở toàn bộ hệ thống tướng nhằm giúp game thủ tự do lựa chọn Champion phù hợp với phong cách chơi của mình.

Trò chơi giới thiệu 6 chế độ thi đấu khác nhau bao gồm: Hướng dẫn, tùy chọn, thi đấu với máy, đấu thường, đấu xếp hạng và cướp cờ… Tuy nhiên hiện tại phiên bản Liên Minh Huyền Thoại tạm thời khóa 2 chế độ xếp hạng và cướp cờ. Theo thông báo của nhà phát hành Garena, việc làm này sẽ giúp game thủ mới dễ dàng làm quen và bắt kịp trình độ của người chơi trước.

Game thủ mới có thể tập làm quen với các cơ chế và bắt nhịp trận đấu trong phần hướng dẫn hoặc tham gia thi đấu với máy để đúc kết kinh nghiệm, trước khi đương đầu với người chơi khác. Có hai lựa chọn (thường và khó) để giúp game thủ tập luyện nâng cao trình độ của mình.

Một trận đấu của LMHT diễn ra trung bình khoảng 30-45 phút, với cách chơi tương tự DotA: AllStars. Game thủ sẽ làm quen với 3 chiến tuyến, cửa hàng vật phẩm, trụ phòng thủ và quái vật do máy điều khiển (creep). Tùy thuộc vào đặc trưng của tướng, người chơi cần phải "lên đồ" cho thích hợp, hệ thống cũng đưa ra những trang bị "khuyên dùng" giúp cho game thủ dễ tiếp cận. Cửa hàng vật phẩm được chia theo đặc tính của tướng bao gồm: sát thương, phép thuật, phòng thủ, hỗ trợ, di chuyển… Người chơi có thể mua trọn gói hoặc mua riêng lẻ từng món để ráp thành vật phẩm hoàn chỉnh.

Bản đồ trong LMHT (Summoner's Rift) được thiết kế khác biệt so với DotA từ vị trí quái rừng cho tới boss khủng… Quái rừng trong LMHT không chỉ rớt vàng mà còn mang lại phép hỗ trợ sau khi bị tiêu diệt. Các bụi rậm trong game đóng vai trò chiến thuật, giúp game thủ lẩn tránh đối thủ. Đôi khi những bụi rậm này lại là nhân tố quyết định thắng thua của một trận sáp lá cà 5 vs 5.

Chính vì cơ chế chiến đấu nhanh và quyết liệt, các đội thi đấu thường xảy ra tình trạng đấu khẩu gay gắt hay phá hoại trận đấu bằng cách thoát khỏi game gây mất cân bằng lực lượng hoặc đứng im (afk). Đây là những tình trạng thường gặp trong bất kỳ trò chơi MOBA nào. LMHT cũng không thoát khỏi "nạn kiếp" này. Tuy nhiên, trong game có tích hợp tính năng thông báo lỗi vi phạm của người chơi, và ban điều hành game cam kết sẽ đưa ra hệ thống xử phạt xứng đáng cho những hành động đáng lên án này trong thời gian tới.

Sau mỗi trận đấu cho dù thắng hoặc thua, người chơi đều nhận điểm kinh nghiệm và điểm uy lực (Influence Point = IP) – một dạng tiền tệ trong game. Sau khi lên cấp, game thủ sẽ làm quen với 2 tính năng quan trọng bậc nhất của trò chơi, góp phần giúp LMHT khác biệt hẳn so với những tựa game MOBA khác. Đó chính là Ngọc bổ trợ (Rune) và Điểm hỗ trợ (Mastery).

Điểm hỗ trợ được thiết kế theo dạng cây kỹ năng, có tác động trực tiếp đến tướng mà bạn sẽ chọn chơi. Tất cả các điểm hỗ trợ đều thuộc dạng hiệu ứng thụ động (passive effects). Chúng được chia thành 3 loại rõ rệt: tấn công, phòng thủ và đa dụng.

Ngọc bổ trợ cũng tương tự như Mastery, có ảnh hưởng trực tiếp đến cách chơi. Rune được chia thành 4 loại: Mark (tấn công), Seals (phòng thủ), Glyph (phép thuật) và Quintessences (đa dụng). Game thủ phải sử dụng điểm IP tích lũy sau mỗi trận đấu để mua Rune.

Đây là 2 tính năng độc đáo của LMHT mang đậm yếu tố nhập vai truyền thống. Ví dụ, khi người chơi tăng điểm hỗ trợ phòng thủ thì tướng trong game sẽ "trâu" hơn về khả năng đỡ đòn. Tương tự, nếu như bạn ép ngọc bổ trợ tăng máu, thì trong game tướng sẽ sống sót cao hơn hẳn.

Đồ họa của trò chơi được thiết kế theo phong cách hoạt hình, cel-shade, có lẽ sẽ khiến không ít game thủ Việt Nam khó chịu. Tuy nhiên, ưu thế của công nghệ này chính là tính tương thích với hầu hết cấu hình máy tính, thậm chí cả những máy có tuổi thọ 5 năm trở lại.

Âm thanh của trò chơi khá đa dạng từ nhạc nền, tiếng va chạm vũ khí cho đến những câu hài hước dí dỏm và các tràng cười của tướng đều được lồng tiếng khá tỉ mỉ, tương tự như chuỗi thành tích hạ ngục đối phương (kill streak).

HƯỚNG VỀ GIẢI ĐẤU LỚN

Trước khi ra mắt tại Việt Nam, Liên Minh Huyền Thoại đã gây "sốc" bằng việc thông báo giải đấu lớn trong nước với tổng trị giá giải thưởng lên đến 1 tỉ đồng.

Chưa hết, Garena công bố giải đấu Đi Tìm Huyền Thoại nhằm chọn ra đội vô địch đại diện Đông Nam Á tham gia vòng chung kết thế giới tại Hoa Kỳ với tổng giải thưởng lên đến 5 triệu USD (100 tỉ đồng).

Với khả năng phát hành chuyên nghiệp nổi tiếng của Garena, Liên Minh Huyền Thoại đang có những bước đi vững chắc, chinh phục cộng đồng game thủ Việt Nam bởi cách chơi đa dạng và lôi cuốn, bên cạnh những sự kiện hấp dẫn và các giải đấu lớn.

VŨ HẢI

DEPONIA PC

HÀNH TRÌNH TÌNH YÊU

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu / Giải đố

PHÁT TRIỂN
Daedalic Entertainment

PHÁT HÀNH
Daedalic Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
7/8/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Đồ họa vẽ tay 2D cùng chuyển động đẹp mắt
- Đồ họa đơn giản nhưng rất ấn tượng!
- Lồng tiếng sinh động, hài hước

- Kết game gây thất vọng

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	80%

8

Đã qua lâu rồi cái thời mà thể loại game phiêu lưu giải đố đứng ngang hàng với các thể loại game khác. Vào thời điểm thịnh hành ấy, có cả tá game hấp dẫn nhờ kịch bản lôi cuốn cùng cách chơi sáng tạo như Syberia, The Longest Journey, Monkey Island, The Broken Sword, Myst… Thế nhưng nay thời thế đã thay đổi, thể loại này trở nên khá kén người chơi và vì thế đành tạm thời rút sâu vào bóng tối, nhường chỗ cho những thể loại khác hút khách hơn. Do đó, sự xuất hiện của Deponia được ví như một "làn gió mới" mẻ thổi vào thị trường game bão hòa, vốn đầy những tựa game hành động như hiện nay.

CUỘC "ĐÀO TẨU" CUỐI CÙNG

Nhân vật chính trong game là một gã lang thang vô gia cư tên Rufus với một cảnh đời "bất hạnh". Sống trên một hành tinh mà xung quanh Rufus chỉ có rác và rác mang tên Deponia, hắn luôn mơ ước có một ngày được thoát ra khỏi mặt đất và bay lên miền đất mơ ước Elysium, một thành phố nổi trên không trung tách biệt hoàn toàn với thế giới mà hắn đang sống. Vấn đề là, đây là chuyện hoàn toàn không tưởng đối với những cư dân dưới mặt đất như Rufus và chưa có ai thành công cả. À không, cũng có một người thành công đấy chứ, xui xẻo thay đó lại chính là cha của Rufus, người đã bỏ rơi hắn từ nhỏ để lên thiên đường trên không kia.

Câu chuyện trong Deponia bắt đầu khi sau nhiều lần thất bại, Rufus quyết tâm lập thêm một kế hoạch trốn thoát mới. Tất nhiên với các tình huống theo kiểu "người tính không bằng trời tính" mà định mệnh đã sắp đặt, hắn đã gần như thành công khi đặt chân lên một con tàu của Elysium. Chưa vui mừng được bao lâu, định mệnh trớ trêu đã đẩy hắn rơi xuống trở lại xuống đất cùng với một cô gái xinh đẹp mang tên Goal. Rufus giờ đây phải có nhiệm vụ giải cứu Goal để có thể tìm một con đường khác lên Elysium, đồng thời hắn cũng đang mơ mộng sẽ lấy được tình cảm

người đẹp. Và cứ thế câu chuyện tình cảm "lãng mạn" đầy bất trắc của Rufus sẽ được tiếp nối từ đây.

SÁNG TẠO VỀ LỐI CHƠI

Deponia là một game thuộc thể loại phiêu lưu – giải đố với cách chơi theo dạng "trỏ và nhấp chuột" (point-and-click) truyền thống, vì thế người chơi đừng trông mong Deponia sẽ có những pha hành động ác liệt như các game hiện nay. Thay vào đó, điểm nổi bật mà Deponia đem lại cho người chơi chính là sự hài hước, dí dỏm được thể hiện ở khắp mọi nơi. Điều đó được thể hiện ở cách xây dựng tình huống khiến bạn không thể nhịn được cười, ngay ở cả màn hướng dẫn đầu tiên.

Với một game phiêu lưu thì quan trọng nhất vẫn là độ phức tạp của các câu đố, để đánh giá xem game có "kén" người chơi hay không. Điều đáng mừng là hệ thống các câu đố mà Deponia mang lại cho người chơi rất đa dạng với mức độ khó tăng dần, từ các pha ghép đồ đơn giản cho đến những phút giây đòi hỏi một sự suy luận cực kỳ logic. Điều này giúp Deponia gần gũi với người chơi hơn chứ không thuộc dạng mọi câu đố "vừa nhìn vô đã nản" trong dòng game Myst hay The Longest Journey. Ngoài ra, các câu đố này không có một hệ thống giúp đỡ nào, mà người chơi chỉ có thể nói chuyện với các nhân vật khác để có được lời gợi ý.

Do đó, để có thể giải quyết hết mọi vấn đề mà game đặt ra, sự kiên trì, tỉ mỉ trong tư duy, suy luận là điều bắt buộc. Vì thế những lượt thử nghiệm và thất bại liên tục là thứ mà bạn thường gặp trong game nhất và dễ làm bạn nản chí. Thật may là trong trường hợp bạn không giải được, Deponia vẫn cho phép bỏ qua câu đố đó mà không có một hình phạt nào, đồng thời cũng không đưa ra một lời gợi ý nào cho câu đố vừa bỏ qua ấy. Điểm hay của việc này chính là việc "bảo mật" câu đố, vẫn tạo ra thử thách nếu bạn chơi lại chứ không khiến người chơi ỷ lại vào những lời gợi ý như những game khác. Tất nhiên là bạn đừng nên lạm dụng quá, vì không giải đố thì bạn đã đánh mất "một nửa cái hay" khi chơi những game thể loại này.

Ngoài ra, điểm khó nhất của thể loại phiêu lưu giải đố chính là việc phải tìm kiếm, mày mò kết hợp các món đồ lại với nhau để giải quyết vấn đề. Deponia hỗ trợ điều này khá tốt khi chỉ với một phím chuột giữa và các món đồ có thể nhặt đều sẽ được đánh dấu. Bên cạnh đó, với chỉ một thao tác cuộn chuột, một khung chứa đồ sẽ nhanh chóng hiện ra để người chơi thao tác ghép đồ nhanh hơn. Việc ghép đồ trong Deponia cũng thiết kế hợp lý, có tính thực tế cao, nhưng đôi lúc sẽ ngược với tư duy thông thường khiến game trở nên thú vị và cuốn hút người chơi hơn trong việc giải đố.

"LUCASARTS" CỦA NƯỚC ĐỨC!

Biệt danh trên chính là một lời khen tặng mà tạp chí game nổi tiếng tại Đức (và châu Âu), GameStar, dành cho Daedalic Entertainment (DE) sau những thành công của hãng với các tựa game phiêu lưu. Với lối thiết kế đầy chất nghệ thuật cho "Deponia", DE đã chứng tỏ danh xưng của mình có được không do may mắn hay đến

từ một lời khen ngợi quá trớn, mà bằng tài năng thật sự của mình.

Deponia sở hữu một thế giới tuy bề ngoài nhỏ bé nhưng lại rất sinh động và đầy màu sắc. Điều này thể hiện rõ nhất ở những đoạn phim chuyển cảnh cùng các bài nhạc hài hước ở đầu mỗi chương. Khung cảnh trong game được dựng sẵn bởi những cảnh vẽ tay 2D cùng các cảnh chuyển động được thiết kế tỉ mỉ trên một tông màu sáng nên đồ họa, nhân vật trông rất đẹp và cuốn hút. Khâu lồng tiếng và âm thanh cũng được thực hiện rất tốt làm tăng thêm độ hài hước trong các cảnh đối thoại, giúp giảm bớt áp lực khiến cho việc giải đố trở nên thoải mái và nhẹ nhàng hơn.

Với một lối chơi sáng tạo và được phụ họa bởi hình ấn tượng như thế, nhưng Deponia vẫn có điểm hạn chế khá lớn. Đáng tiếc thay, điểm hạn chế đó lại nằm ở cách kết thúc bởi nó diễn ra rất nhanh chóng và khó hiểu. Hẳn nhiều người sau khi hoàn thành Deponia sẽ thốt lên rằng: "Kết thúc gì kỳ vậy?!", thậm chí có lẽ sẽ lên YouTube để xem Deponia có kết thúc nào khác không và rồi sẽ thất vọng khi biết rằng Deponia chỉ có một cái kết duy nhất. Thật ra điều này sẽ dễ dàng được thông cảm nếu như biết rằng Deponia chỉ là phần mở đầu cho loạt game ba phần kể về thế giới Deponia này. Nhưng với cái kết như thế, một cảm giác hụt hẫng khó tả cho người chơi là không thể tránh khỏi, khiến game mất điểm khá nhiều.

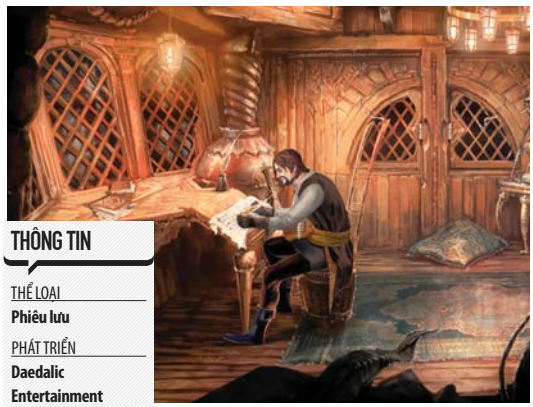
LỜI KẾT

Nhìn chung, với những điểm nổi bật mà Deponia mang lại, đây là một tựa game phiêu lưu giải đố rất đáng để thử qua, dù cho bạn có là người đam mê thể loại này hay không. Bởi Deponia sẽ cuốn hút bạn bằng một cuộc phiêu thú vị ngay từ khởi đầu cho tới cả giây phút cuối cùng. Và dù cho cái kết của nó có hơi bị hụt đi chăng nữa, thì chắc chắn đó sẽ là tiền đề để người chơi nhớ đến và chờ đợi vào phần tiếp theo của Deponia, vốn sẽ có mặt vào năm sau với tên gọi "Chaos in Deponia".

HỒNG NHUNG

THE DARK EYE – CHAINS OF SATINAV PC

ĐẢO NGƯỢC SỐ PHẬN



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Daedalic Entertainment

PHÁT HÀNH
Deep Silver

NGÀY PHÁT HÀNH
22/06/2012

ESRB (TUỔI)
M

- » Cốt truyện hay
- » Cách dẫn truyện tốt
- » Khung cảnh nghệ thuật
- » Âm nhạc đỉnh

- » Cử động nhân vật thô
- » Cử chỉ nhép môi khi nói cứng

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	85%

8,3

The Dark Eye vốn là một dòng game RPG được biết đến nhiều ở châu Âu, nhưng với Chains of Satinev thì lại khác. Đây là trò chơi đầu tiên của dòng game mang âm hưởng phiêu lưu và giải đố với cốt truyện tuy u ám nhưng lại đẹp như cổ tích.

CHUYỆN CỔ TÍCH XỨ AVENTURIA

Câu chuyện kể về một chàng trai tên là Geron đến từ vương quốc Andergast, một chàng trai nghèo với ước mơ vượt qua số phận của mình, mong nhận được sự tôn trọng của mọi người xung quanh thay vì sự khinh khi thường thấy trên vẻ mặt của họ.

Mọi việc đang tiến triển tốt đẹp khi Geron là người chiến thắng cuộc thi do nhà vua tổ chức thì bất ngờ những ký ức về vụ hỏa thiêu "The Seer" (Nhà tiên tri) cách đây 13 năm bỗng ập về và Gwinnling – anh của Geron – nhờ anh chàng đi bắt một nàng tiên về.

Và rồi Geron gặp được Nuri, một nàng tiên xinh đẹp, đáng yêu với đôi mắt trong veo và hồn nhiên. Cả hai trở về để gặp Gwinnling thì phát hiện anh đã bị tấn công, đang trút những hơi thở cuối cùng. Gwinnling cảnh báo The Seer sắp trở lại với một âm mưu đen tối và thứ hắn muốn chính là Nuri, anh buộc Geron phải ra tay hạ sát cô ấy…

Nghe thật bi thương đúng như những câu chuyện cổ tích thường thấy, nhưng cuộc sống cho ta lựa chọn. Và Geron đã lựa chọn sẽ tìm "The Scholar Fairy" (Nhà Học Giả Về Tiên) để ngăn chặn âm mưu của The Seer. Tại sao hắn muốn Nuri? Liệu hắn có thành công? Câu trả lời chắc chắn sẽ dành cho bạn khám phá.

Với cách dẫn dắt hay, cốt truyện là một trong những điểm sáng của Chains of Satinav. Có thể nói nhà phát triển Daedalic Entertainment đã mang đến cho người chơi một thế giới đầy màu sắc, những toan tính, âm mưu của The Seer đối lập với sự hồn nhiên và trẻ con của Nuri.

CHÀNG PHÁ – NÀNG VÁ

Lối chơi của Chains of Satinav (CoS) như bao trò chơi phiêu lưu – giải đố khác là "click and point" (nhấp và trỏ). Bạn sẽ tìm những đồ vật có thể tương tác rồi lấy chúng, xử lý sao cho hợp logic, và nhất là những thứ bạn cần đều nằm đâu đó gần "hiện trường vụ án", vì vậy câu đố trong CoS thật sự không quá khó.

Nói "không quá khó" không có nghĩa là những câu đố trong CoS quá dễ dàng, mà ngược lại, bạn phải suy luận cách sử dụng chúng sao cho hợp lý để tìm ra, hoặc làm ra những món đồ khác dùng để giải câu đố. Ví dụ: Cô nàng bán hàng trong chợ muốn nghe một bản nhạc từ người chơi nhạc rong, bạn sẽ phải nhờ vả anh chàng chơi bản nhạc mà cô ấy yêu thích, để rồi khi cô nàng say đắm vì điệu nhạc thì bạn có thể "chỉa" đồ; hay xung

quanh bạn không có thứ gì lấy được? Đừng vội bỏ đi, hãy suy luận xem những món đồ mình đang mang có thể dùng làm gì không: như dùng dao để lấy da và thịt từ một chú ngựa chẳng hạn.

Daedalic Entertainment cũng mang đến một chút sáng tạo cho chúng ta trong việc giải đố đúng như tiêu đề mà người viết đã nêu "Chàng phá – Nàng vá", vì Geron có khả năng làm vỡ các đồ vật còn Nuri có thể hàn gắn chúng. Sự kết hợp này như "cặp đôi hoàn hảo", vì đôi khi trò chơi đòi hỏi bạn phải kết hợp khéo léo cả hai khả năng này để giải quyết các câu đố: Bánh xe bị hư? Hãy đưa nó cho Nuri xử lý. Phá hỏng một lọ thủy tinh? Cứ để đó cho Geron!

Có một điều quan trọng đó là những thông tin mà các nhân vật xung quanh mang lại đều rất hữu ích, vì vậy khi bạn bí, hãy dành thời gian trò chuyện với họ trong trò chơi, khi có được những thông tin cần, thì tùy chọn trò chuyện với các nhân vật sẽ mở thêm những câu hỏi mới.

Tuy là một trò chơi giải đố nhịp độ chậm, nhưng có những khoảnh khắc CoS như đưa bạn vào một trò chơi hành động với tình huống "ngàn cân treo sợi tóc", thật sự đây là một trải nghiệm khá thú vị mà Daedalic mang đến cho người chơi.

NHỮNG NÉT VẼ NGHỆ THUẬT

Các khung cảnh trong CoS là những cảnh tĩnh, tuy chúng không phải là những khung cảnh 3D đẹp hoành tráng, nhưng được vẽ rất đẹp và chi tiết, đậm chất thần tiên và cổ tích, có thể nói là rất hút hồn. Trong suốt cuộc hành trình, bạn sẽ được bước qua những vùng đất đầy màu sắc, đẹp cổ điển của Andergast, hùng vĩ của núi Thasch, u buồn của Enqui, huyền ảo của Neirutvena hay sự ghê rợn từ vùng núi Gravest's Claws.

Những khung cảnh này được tô vẽ thêm một chút bằng những chuyển động của nước, mây, khói và gió… Làm cho chúng trở nên sống động hơn chứ không phải vì tĩnh mà lại nhàm chán.

Nét vẽ các nhân vật cũng rất chi tiết, đặc biệt là đôi mắt; chúng nói lên thái độ và tâm trạng của nhân vật rất rõ, như khi Nuri vui hay buồn thì ánh mắt của cô nàng biểu lộ rất rõ điều đó.

Chưa dừng lại ở đó, những đoạn chuyển cảnh như một bức tranh động được vẽ bằng mực đen trên nền giấy vàng ngày xưa đầy chất dã cổ, càng làm người chơi có cảm giác như đang đọc một cuốn truyện cổ tích vậy.

ÂM NHẠC DU DƯƠNG

Âm nhạc có thể nói là một điểm nhấn tuyệt vời của CoS. Những bản nhạc trong trò chơi kết hợp hoàn hảo với mỗi đoạn chuyển cảnh, tạo nên một câu chuyện da diết, khó quên. Không ngoa khi nói rằng, chính những bản nhạc này đã góp phần làm cho câu chuyện mà Daedalic mang lại càng hay và khó quên hơn.

Phần lồng tiếng cho các nhân vật trong CoS khá tốt, phù hợp với tính cách của từng nhân vật. Người viết đặc biệt thích giọng của Nuri, với chất giọng nói lên được tính cách của cô ấy: hồn nhiên và trẻ con; nhưng đôi khi lại có chút u sầu.

NHỮNG "HẠT SẠN" KHÔNG ĐÁNG CÓ

Trước tiên phải nói đến cử động môi của nhân vật, người viết không đòi hỏi nó phải hoàn toàn trùng khớp với từng từ mà nhân vật nói ra, nhưng trong vài tình huống, miệng của nhân vật cử động quá cứng làm cho người chơi có cảm giác khó chịu. Tuy đây là chi tiết nhỏ nhặt nhưng thật sự là một điều đáng tiếc không nên có.

Ngoài ra thì diễn hoạt của nhân vật chính không được mượt mà, nhiều lúc người viết có cảm tưởng Geron như một phần tách biệt khỏi "bức tranh" mà Daedalic xây dựng cho trò chơi, nếu bạn để ý kỹ thì nhiều lúc Geron luôn nổi bật hơn so với khung cảnh mà anh đang đứng.

Thêm nữa, trong nhiều hoàn cảnh, trò chơi cho bạn hai lựa chọn nhưng nó chỉ dẫn bạn đến một cái đích duy nhất thì như vậy nhà phát triển đưa ra hai lựa chọn để làm gì?

MỘT TỰA GAME PHIÊU LƯU HẤP DẪN!

Nhìn chung, CoS là một tựa game phiêu lưu – giải đố hay; tuy dính phải những hạt sạn không đáng có nhưng trò chơi mang đến một câu chuyện hay, cuốn hút. Nếu bạn là một tay game thủ phiêu lưu – giải đố "hạng nặng" thì CoS là một tựa game đáng giá, nhưng nếu bạn muốn tìm một tựa game để thử cảm giác game phiêu lưu là như thế nào thì CoS sẽ là một "rào cản" tương đối.

BÌNH NGUYỄN

Để hâm nóng thêm tính hấp dẫn của bộ phim bom tấn The Dark Knight Rises - phần cuối của người dơi, hãng Gameloft cũng chính thức phát hành tựa game cùng tên.

THE DARK KNIGHT RISES iOS

KỊ SĨ BÓNG ĐÊM NỔI DẬY

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Gameloft

PHÁT HÀNH
Gameloft

NGÀY PHÁT HÀNH
20/7/2012

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 75%

7,5

» Thành phố dạng "mở", đồ họa đẹp.
» Hệ thống chiến đấu/ di chuyển/ không quá khó khi sử dụng.

» Khung cảnh rất "vắng vẻ".
» Một số trục trặc nhỏ đôi khi khiến bạn khó chịu.

Cốt truyện chính của game bám sát theo với bộ phim cùng tên. Kể từ khi Harvey Dent chết, nhằm bảo vệ danh tiếng cho luật sư Dent, người dơi nhận trách nhiệm cho tội ác của Dent rồi sau đó anh bị săn bắt bởi Cục cảnh sát Gotham, ngoại trừ cảnh sát trưởng Gordon là người biết sự thật này. Sau 8 năm, anh phải quay trở lại thành phố đã từng coi anh là kẻ thù, một mặt Batman phải tìm cách né tránh cảnh sát, một mặt là phải đối mặt với những khó khăn của tập đoàn Wayne, mặt khác anh phải ngăn chặn tên tội phạm nguy hiểm - Bane và đồng bọn của hắn - khi hắn đang có âm mưu đánh chiếm thành phố Gotham. Bên cạnh đó, anh còn được sự trợ giúp của cô nàng "hai tính cách" Selina Kyle (miêu nữ) và ông quản gia Alfred, Fox.

"Hệ thống di chuyển vốn rất quen thuộc với những người từng chơi qua 2 tựa game "đỉnh" Batman Arkham Asylum (AA) và Arkham City (AC). Trong một môi trường thành phố rộng lớn, anh chàng Batman có thể tung cánh bay khắp thành phố, rồi dùng Grapnel (súng phóng dây) để di chuyển sang những tòa nhà, hoặc là bay thẳng xuống đất. Một điểm rất hay mà cả hai phiên bản Batman AA và AC đều không có, đó là bạn có thể sử dụng chiếc xe Batpod hoặc chiếc máy bay The bat để đi du ngoạn thành phố, hoặc đôi khi có một số nhiệm vụ mà bạn sẽ dùng chúng.

Hệ thống chiến đấu cũng đơn giản, người chơi có thể khai triển các cú đấm, đá hoặc đỡ đòn, né đòn của đối phương bằng việc bấm nút trên màn hình. Một điều đáng tiếc là Gameloft không có sử dụng hệ thống đánh liên hoàn như trong Batman AA và AC. Ngoài ra, bạn có thể sử dụng batarang để ném vào đối phương, súng phóng dây để kéo đối phương lại.

Mặc dù được xây dựng trên nền iOS, Android nhưng chất lượng đồ họa cũng là một điểm nhấn cho dòng game này. Cũng như The Amazing Spider-Man với thành phố Manhattan rộng lớn, hãng Gameloft cho phép người chơi có cơ hội khám phá thành phố Gotham, mặc dù môi trường thành phố không được rộng lớn nhưng cũng thỏa sức khám phá đối với các game thủ. Bên cạnh đó, Gameloft đầu tư thêm vào ánh đèn

trên các tòa nhà, phản chiếu trên đường phố hoặc là những cơn mưa có sấm chớp, các con hẻm, ngóc ngách hay trên những góc nhà của thành phố cũng là nơi "lí tưởng" cho bọn tội phạm, và bạn phải có nhiệm vụ đến đánh chúng, giải cứu con tin. Việc tạo hình nhân vật Batman, Bruce Wayne, Bane cũng khá đẹp.

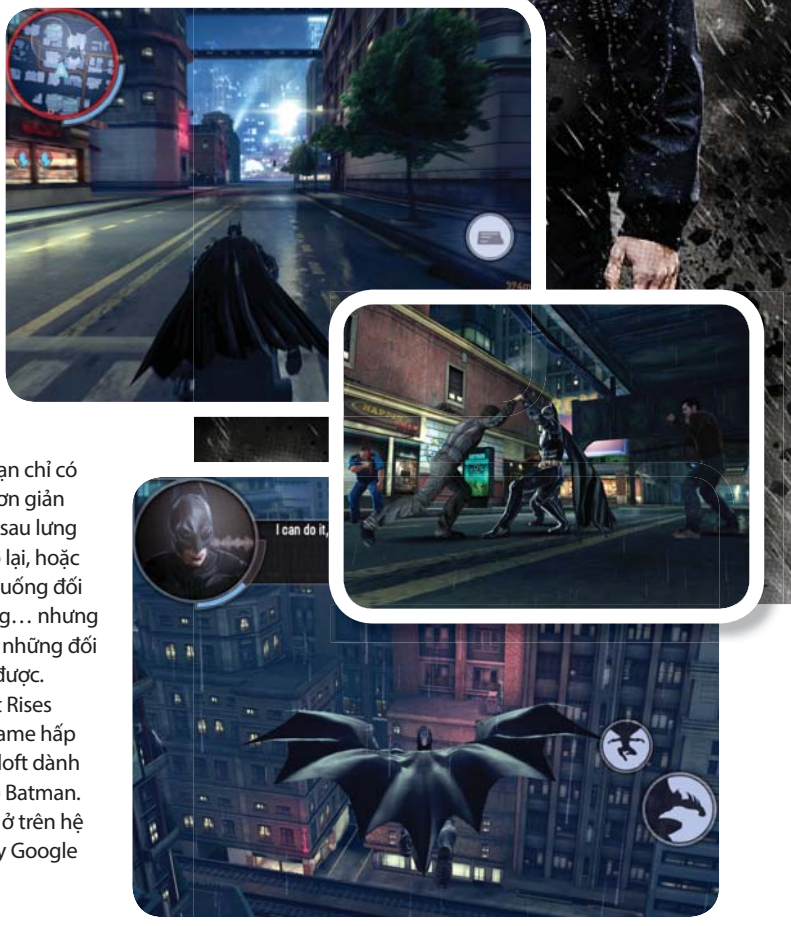
Bên cạnh yếu tố đồ họa, âm thanh cũng là một điểm ở mức chấp nhận được. Nhạc nền, phần lớn được lấy từ chính những bản nhạc trong phim, có một số phân cảnh lấy từ trong phim. Khâu lồng tiếng của các nhân vật cũng khá tốt, thỉnh thoảng có một số đoạn hội thoại được trích từ bộ phim cùng tên.

Nhìn chung, đây cũng là một tựa game hay, nhưng vẫn còn thiếu sót. Điều đầu tiên mà bạn có thể thấy khung cảnh trong game rất vắng vẻ, rất ít người đi đường, chỉ thỉnh thoảng có 1-2 chiếc xe hơi của bọn tội phạm hay là vài tên cướp đường phố nên có thể khiến bạn cảm thấy "cô đơn". Do đó bạn có thể sử dụng chiếc xe Batpod để lái thoải mái mà không sợ bị đụng xe.

Khi Batman đang bay lượn, nếu chẳng may bạn đụng thẳng vào tòa nhà và không thể "phóng dây" đu lên được, batman "vô cớ" rớt xuống và… "mất máu".

Một trong những thiếu sót lớn nhất là kĩ năng hành động lén lút không hấp dẫn như trong dòng game Batman AA và AC. Bạn chỉ có thể dùng vài cách đơn giản như phóng dây vào sau lưng tên tội phạm rồi kéo lại, hoặc là nhảy từ trên cao xuống đối thủ, đánh từ sau lưng… nhưng đôi khi sẽ khiến cho những đối thủ khác phát hiện được.

The Dark Knight Rises hứa hẹn sẽ là một game hấp dẫn mà hãng Gameloft dành cho các fan hâm mộ Batman. Bạn có thể tải game ở trên hệ thống App Store hay Google Play Store.



HÒA HUỲNH

NHỮNG TỰA GAME iOS HAY NHẤT THÁNG 08/2012

Trái ngược với màng game PC và console có vẻ hơi trầm lắng thì thị trường game trên các thiết bị di động, nhất là smartphone lại bùng nổ với rất nhiều tựa game hay và độc đáo, đa thể loại. Mùa hè năm 2012 sắp khép lại nên đa số các tựa game nổi bật đều thuộc thể loại casual, giải đố, chiến thuật giúp khai thác tối đa nhu cầu giải trí của người dùng. Đến hẹn lại lên, TGG sẽ giới thiệu đến bạn danh sách những tựa game được ưa thích nhất trong tháng 08.

ĐẮC HOÀI

Fieldrunners 2 (F2)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH: **Subatomic Studios**

THỂ LOẠI: **Chiến thuật**

YÊU CẦU: **iOS 3.1 trở lên**

F2 nối tiếp thành công của phiên bản Fieldrunners đầu tiên được phát hành vào năm 2008. Chính lối chơi độc đáo và cuốn hút của nó đã tạo tiền đề cho hàng loạt tựa game thuộc thể loại thủ thành xuất hiện sau này trên hệ máy smartphone. Đồ họa F2 đã có bước tiến rõ rệt với phong cách hoạt họa tươi sáng hơn và thể hiện tuyệt vời trên màn hình retina. Game chứa tổng cộng 25 màn chơi với cấp độ từ dễ đến khó được phân bố hợp lý giúp người chơi mới cũng như fan gạo cội có thể dễ dàng hòa nhập vào thế giới của những tòa tháp phòng thủ.

88

Magic 2013 (M2003)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH: **Wizards of the Coast**

THỂ LOẠI: **Bài ma thuật**

YÊU CẦU: **IPAD iOS 5.0 trở lên**

Còn được biết đến với cái tên Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2013 trên hệ máy PC, M2003 lần đầu tiên đem những trận chiến giữa các lá bài ma thuật lên hệ máy iPad và được trang bị đầy đủ chế độ chơi đơn lẫn mạng. Game được phát hành miễn phí nhưng bạn có thể trả thêm 200.000 để chuyển lên phiên bản premium gồm nhiều cỗ bài lợi hại hơn, nhiều màn chơi hơn.

92

SQUIDS Wild West (SWW)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH: **The Game Bakers**

THỂ LOẠI: **Nhập vai - Chiến thuật**

YÊU CẦU: **iOS 4.0 trở lên**

Là sự kết hợp giữa thể loại nhập vai và chiến thuật theo lượt, SWW mang hơi hướng phong cách dễ thương của "siêu phẩm" Angry Birds, sẽ đưa người chơi tham gia vào chuyến phiêu lưu ngộ nghĩnh, vui nhộn với bối cảnh miền Tây hoang dã, bụi bặm. Cơ chế điều khiển đã được cải thiện dễ dàng hơn cho người dùng, nhiều nhân vật và màn chơi mới đang chờ bạn khai cuộc. Đặc biệt SWW hỗ trợ cơ chế đồng bộ iCloud giúp có thể tiếp tục chơi ở bất kì thiết bị iOS nào bạn sở hữu.

91

Little Things Forever (LTF)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH: **KLICKTOCK**

THỂ LOẠI: **Giải đố**

YÊU CẦU: **iOS 4.3 trở lên**

Là phiên bản tiếp theo của tựa game Little Things phát hành năm 2010, LTF sẽ là món quà ý nghĩa cho trẻ em, các bạn nữ hay những ai yêu thích thể loại xếp hình. Bạn sẽ phải ghép rất nhiều mảnh ghép nhỏ thành một tấm hình lớn hoàn chỉnh. LTF hỗ trợ màn hình retina của ipad cho chất lượng tuyệt đẹp cùng nhạc nền rất lôi cuốn, nhẹ nhàng, phù hợp cho giải trí gia đình.

90

WarGames: WOPR

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Be-Rad Entertainment
THỂ LOẠI:
Chiến thuật - Giải đố
YÊU CẦU:
iOS 4.2 trở lên

Lấy ý tưởng từ bộ phim cùng tên năm 1983, WOPR là một tập hợp gồm hơn 40 màn chơi cân não với những câu đố được tạo nên bởi các khối hình học và các con số. Yếu tố chiến thuật được lồng ghép khéo léo tạo nên thử thách hấp dẫn cho người chơi trong việc tranh giành thứ hạng cao trên bảng xếp hạng với bạn bè.

88

Asphalt 7: Heat (A7H)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Gameloft
THỂ LOẠI:
Đua xe
YÊU CẦU:
iOS 4.0 trở lên

Cải tiến mạnh mẽ về đồ họa và âm thanh, phiên bản mới nhất của seri Asphalt sẽ mang đến cho bạn một trải nghiệm tốc độ mới cực kì gay cấn và hấp dẫn. Tuy lối chơi không có nhiều khác biệt nhưng với hơn 60 loại siêu xe cùng 15 vòng đua mới, A7H là một sản phẩm không thể thiếu với những ai ham mê đua xe tốc độ.

86

Slydris

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Radiangames
THỂ LOẠI:
Giải đố
YÊU CẦU:
iOS 4.0 trở lên

Slydris đem đến cho người chơi một cách nhìn khác đối với thể loại "xếp gạch". Thay vì các khối đa giác nhiều hành dạng như trong tựa game Tetris truyền thống, bạn chỉ phải di chuyển các thanh ngang có chiều dài từ 1-3 ô vuông, tạo thành các đường cắt ngang màn hình để ăn điểm. Tùy vào màn chơi mà cách thức xuất hiện, sắp xếp của các khối này sẽ khác nhau, chưa kể Slydris còn có rất nhiều chế độ chơi kì lạ nhưng cũng không kém phần thú vị để bạn dành nhiều thời gian khám phá chúng.

86

Mega Run

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Get Set Games
THỂ LOẠI:
Platform
YÊU CẦU:
iOS 3.2 trở lên

Mega Run được xem là truyền nhân của Mega Jump - tựa game về chú quái thú nhỏ dễ thương Redford đã từng đạt 25 triệu lượt tải trên AppStore. Vẫn trung thành với lối chơi đơn giản, bạn sẽ phải điều khiển anh chị em của Redford chạy theo chiều ngang và thu thập càng nhiều vật dụng càng tốt để gia tăng điểm số. Đồ họa siêu dễ thương, âm thanh vui tai cùng cách bố trí màn chơi thông minh là những yếu tố làm nên thành công của Mega Run.

85

Dungeon Village (DV)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Kairosoft
THỂ LOẠI:
Nhập vai
YÊU CẦU:
iOS 3.2 trở lên

Bạn đã từng chơi qua Game Dev Story (GDS) chưa? Nếu rồi thì hãy đừng bỏ qua DV vì nó là một sản phẩm đáng khen ngợi của nhà phát triển game Kairosoft. Có lối chơi tương tự như Sim trên hệ máy di động, DV yêu cầu người chơi phải xây dựng nên một vương quốc trù phú, gầy dựng lực lượng quân lính hùng mạnh để đối phó với lũ quái vật hăm he xâm lược quê nhà bạn. Đồ họa 8bit không phải là thế mạnh của DV mà chính là lối chơi cuốn hút cùng một bố cục màn chơi chặt chẽ mới là những yếu tố khiến bạn dán mắt vào màn hình hàng giờ liên tục.

84

Darkside (DS)

PHÁT TRIỂN & PHÁT HÀNH:
Clockwork Pixels
THỂ LOẠI:
Hành động
YÊU CẦU:
iOS 4.3 trở lên

DS là một trò chơi thuộc thể loại bắn súng trong môi trường 3D. Nhiệm vụ của bạn là bảo vệ các trạm khai thác của loài người khỏi sự đe dọa của các thiên thạch và những hành tinh khác. Bạn phải di chuyển liên tục trên bề mặt một tinh cầu nhỏ, tránh né đồng thời phá hủy các thiên thạch đang lao về phía bạn. Bên cạnh đó bạn còn phải chiến đấu với những chiến thuyền của đối phương. Điểm nhấn của DS nằm ở đồ họa 3D tuy đơn giản nhưng sắc nét, nhất là hiệu ứng ánh sáng. Đặc biệt là game đang được phân phối miễn phí trên hệ thống AppStore.

83

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Hexage Ltd

PHÁT HÀNH
Hexage Ltd

NGÀY PHÁT HÀNH
17/05/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Lối chơi cuốn hút
- Độ thử thách cao
- Hình ảnh đẹp

- Giới hạn vũ khí, bắt phải mua gói vũ khí bổ sung

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 85%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 90%

8,5

iOS

RADIANT DEFENSE

CUỘC XÂM LĂNG NGOÀI VŨ TRỤ

Quy luật chung của các loại game "Tower Defend" (TD – gọi nôm na là game thủ trụ/thủ thành) thì cốt truyện sẽ luôn là một cuộc xâm lăng của đối thủ và chúng ta phải xây dựng các trụ phòng thủ để bảo vệ các mục tiêu trọng điểm.

Radiant Defense cũng không nằm ngoài "luật chơi" đó, cốt truyện của game kể về một quái vật hành tinh có tên Super Creep (SC) với tham vọng chiếm đoạt vũ trụ. Gã sẽ làm mọi cách để phá hỏng các Spiral Reactor (Lò phản ứng xoắn ốc), thứ duy nhất giúp loài người "đóng cổng" các Vortex (Lốc xoáy không gian) có vai trò như một cổng dịch chuyển không gian, giúp SC và thuộc hạ triển khai quân đội tiếp cận con người mau chóng hơn.

Nội dungcủa RD sẽ được kể qua các đoạn hội thoại của bộ ba: Super Creep, Commander và Doc. Những đoạn đối thoại tuy ít nhưng rất hài hước và vui nhộn của ba nhân vật này chắc chắn sẽ làm bạn phì cười.

LỐI CHƠI HAY, THỬ THÁCH!

Lối chơi của RD có thể nói là khá độc đáo, nếu bạn từng chơi qua "Fieldrunners" chắc chắn sẽ biết đến việc xây trụ thành đường theo ý mình để tối ưu đường chạy của đối thủ sao cho "ăn" nhiều đạn của trụ nhất!

RD cũng sẽ cho bạn làm điều tương tự như vậy, nhưng có giới hạn nhất định. Trong RD, mỗi nhiệm vụ của bạn là một bản đồ khác nhau, với địa hình khác nhau và cung cấp cho bạn một số lượng Module (Khối đất) nhất định. Module được dùng để hướng đường đi của đối phương theo ý bạn muốn, sao cho đạt hiệu quả "dính chưởng" cao theo phong cách xây trụ của bạn, nhưng với việc số lượng Module bị hạn chế thì bạn sẽ phải suy nghĩ thật kỹ. Đây chính là điều mà người viết đánh giá cao ở RD vì bạn sẽ không thể lạm dụng việc sử dụng Module. Khiến game trở nên quá dễ dàng, mặt khác lại thách thức khả năng của người chơi.

Trong trò chơi, bạn được cung cấp 11 loại trụ, 6 đơn vị hỗ trợ, 2 loại bom, một số lượng vũ khí có thể nói là khá nhiều, mỗi loại có một cách sử dụng riêng mà bạn sẽ phải tìm hiểu để sử dụng chúng sao cho thật hiệu quả. Ban đầu mỗi màn, bạn chỉ có thể sử dụng được 3 loại súng đầu tiên, chỉ đến khi nào bạn đủ tiền xây Research Unit (Đơn vị nghiên cứu) thì mới có thể dùng đến 8 loại vũ khí còn lại.

Đây là một điều khá công bằng khi 8 loại trụ còn lại rất chi là hữu dụng, ví dụ như: Tachyon Warp Generator (tạm dịch là Máy phát hạt Tachyon làm chậm) giúp bạn hạn chế tốc độ của đối phương trong một vùng nhất định, nếu sử dụng đúng bạn có thể làm giảm áp lực cho các trụ của mình nếu gặp một đợt tấn công của đối phương với số lượng cực lớn, và trụ của bạn không thể bắn kịp với khả năng di chuyển siêu nhanh của chúng. Hay Judgement Ray Gauss Gun (tạm dịch là Tia Gauss hành quyết) với sức mạnh tuyệt vời, nhưng tốc độ bắn khá chậm; đây là một trợ thủ giúp bạn hạ những đối thủ "dai máu" hay những tên thuộc hạ vĩ đại của SC.

Và tất nhiên một yếu tố quá đỗi quen thuộc ở dạng game thủ thành: đó là khi bạn có đủ chi phí để trang trải, đầu tư cho các loại trụ nâng cấp tốc độ khai hỏa, hỏa lực và tầm bắn mang lại hiệu quả phòng ngự cao hơn. Nhưng bạn sẽ phải đắn đo tính toán thật kỹ nên nâng cấp trụ hay nên xây thêm trụ mới hoặc là không tiêu tốn xu nào… Tại sao? Vì khi hết mỗi đợt tấn công của đối phương, trò chơi tặng cho bạn Efficiency Cost (chi tiêu hiệu quả) bằng 10% số tiền bạn đang có giúp bạn có nhiều tiền để chi tiêu hơn.

Hãng phát triển Hexage thật sự đã làm rất tốt phần lối chơi, khi buộc người chơi phải "cân đo đong đếm" trước mỗi quyết định của mình. Vì chỉ cần một quyết định sai lầm thì sau đó bạn chắc chắn sẽ không tồn tại nổi trước những đợt tấn công dồn dập của đối phương.

Một điểm hay nữa mà người viết rất thích ở RD, đó là trụ của bạn có thể… bắn hụt! Đây là điều làm cho lối chơi của game thêm phần thử thách, và nói lên sự sáng tạo của đội ngũ làm game.

ĐỒ HỌA ĐẸP THEO PHONG CÁCH RẤT RIÊNG

Có thể nói những tựa game của Hexage ra đời đều có một phong cách đồ họa như nhau và rất riêng, hiếm gặp ở những tựa game khác. Đó là phong cách đồ họa hoạt hình đầy màu sắc, vô cùng sinh động và đẹp.

Mỗi loại trụ trong game đều có một màu sắc riêng, hình thể riêng. Thiết kế của chúng trông có phần ngộ nghĩnh và hài hước, nhìn vào bạn có thể tưởng tượng ra chúng như được lấy mẫu từ những dụng cụ ở ngoài đời thật như bình xịt sơn, lưới điện…

Đối phương thì được thiết kế khá là "đáng yêu", với cảm hứng lấy từ những sinh vật có thật như mực, bạch tuộc, bướm…

Có thể nói, về phần hình ảnh, Hexage thật sự đã đầu tư rất tốt cho đứa con của mình, đẹp theo kiểu đơn giản, không quá chi tiết nhưng vẫn rất bắt mắt.

ÂM THANH TƯƠNG ĐỐI

Mảng âm thanh cũng được trau chuốt: mỗi loại trụ sẽ có tiếng hỏa lực riêng, khi chạm vào đối phương cũng cho âm riêng, hay khi phát nổ, mỗi loại quân đối phương đều có hiệu ứng âm riêng.

Phần nhạc nền, tuy dí dỏm nhưng khá nghèo nàn khi chỉ có một bản nhạc xuyên suốt trò chơi. Dù sao đây là điều "chấp nhận được" vì bạn chỉ tập trung vào cách phòng ngự sao cho hiệu quả, tức phần "nhìn", hơn là chăm chú lắng nghe.

VẪN CHƯA HỢP LÝ!

Điều chưa hợp lý của game mà người viết muốn đề cập là trong vô số các loại "đồ chơi", bạn chỉ có thể sử dụng được… 9 loại vũ khí, 1 đơn vị hỗ trợ và không có quả bom nào. Phần còn lại, nếu bạn muốn sử dụng, phải bỏ tiền ra mua những gói bổ sung thêm với giá 1 USD cho mỗi gói (tổng cộng có 4 gói). Điều này sẽ mang lại cho người chơi cảm giác "hơi bực bội" vì có hàng để nhìn mà không xài được.

Nguyên nhân? Radiant Defense là một tựa game miễn phí, nạn ăn cắp bản quyền lại đang hoành hành, nên giải pháp "bán đồ" trong game trở thành phương thức "mưu sinh" chính của các nhà phát triển game. Chúng ta cũng nên cảm thông cho Hexage ở điểm này!

SẼ LÀ MỘT TRẢI NGHIỆM HOÀN HẢO NẾU…

Radiant Defense thật sự là một tựa game thủ trụ rất hay. Trò chơi mang đến một trải nghiệm khá mới lạ cho người chơi; nhưng với việc giới hạn, bắt phải mua gói vũ khí trong trò chơi là một điểm hạn chế mà người viết không thích.

Dù gì đi nữa, bạn vẫn có thể hoàn thành tựa game này mà không cần mua các gói bổ sung, tất nhiên sẽ phải "trầy vi tróc vảy" vì thiếu đi nhiều sự hỗ trợ. Nhưng nếu bạn thật sự muốn một trải nghiệm hoàn hảo thì nên mua hết cả 4 gói vũ khí để được tận hưởng trò chơi một cách trọn vẹn nhất!

Mức độ khó của RD có thể nói là rất cao, bạn sẽ phải bỏ ra ít nhất là 4 giờ hoặc hơn cho… một màn (trò chơi có tổng cộng 11 màn chơi, có thể sẽ được nhà phát triển cập nhật thêm) để có thể đạt được sự "hoàn hảo", tức là không để lọt đối thủ nào đến lò phản ứng. Radiant Defense có một sức hút khó cưỡng đối với các game thủ mê thể loại thủ thành, chắc chắn trò chơi sẽ mang đến cho các bạn một trải nghiệm mới về thể loại này khi hằng hà vô số những tựa game cùng loại đang đi vào lối mòn như hiện nay.

BÌNH NGUYỄN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Robicon

PHÁT HÀNH
Robicon

NGÀY PHÁT HÀNH
18/07/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Chủng loại quân phong phú
- Hình đẹp, âm hay.
- Các đoạn cắt cảnh vui nhộn.
- Lối chơi cuốn hút.
- Chế độ chơi mạng hấp dẫn.

- Cơ chế phóng to, thu nhỏ chưa thuận tiện lắm.
- Một số màn chơi có thiết kế sơ sài, trùng lặp.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 90%

CẢM NHẬN 95%

CÁCH CHƠI 95%

9,3

iOS

GREAT BIG WAR GAME

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TRẬN CHIẾN VĨ ĐẠI

Nếu đảo sơ một vòng trên cửa hàng AppStore, bạn sẽ thấy rất nhiều tựa game chiến thuật được bày bán và mỗi sản phẩm trong số đó đều mang một nét đặc trưng riêng. Có tựa game sở hữu lối chơi hoàn toàn bình thường nhưng lại được trang bị một nền tảng hình âm tuyệt vời, hay có game lối chơi rất ổn nhưng cốt truyện lại đơn điệu, buồn chán. Vì vậy khi đến với Great Big War Game (GBWG), đông đảo người dùng đã bị cuốn hút ngay lập tức vì nó là một trong số ít những trò chơi thỏa mãn được yếu tố đẹp về nghe nhìn, hay về nội dung và trên hết chính là sự hài hước xuyên suốt quá trình trải nghiệm của bạn. Kế thừa thành công của phiên bản tiền nhiệm Great Little War Game (GLWG), GBWG tiếp tục mang đến cho người

chơi những trận chiến gay cấn, một số cải tiến độc đáo đi kèm với nhiều tình huống cười ra nước mắt.

Về cơ bản GBWG vẫn là một game chiến thuật theo lượt diễn ra trên một bản đồ dạng tổ ong được chia thành nhiều ô lục giác nhỏ. Nhà phát triển vẫn duy trì cơ chế chiến đấu cũng như cách điều khiển, thao tác với nhân vật giống như những gì bạn từng thấy trên phiên bản trước. Cải tiến quan trọng nhất nằm ở lối chơi mới mẻ của GBWG và hứa hẹn sẽ khiến bạn dán chặt mắt vào màn hình hàng giờ đồng hồ liền. Mở đầu game, bạn được trao quyền điều khiển một nhóm quân màu đỏ hoặc xanh và nhiệm vụ chính của bạn là quét sạch mọi lực lượng đối nghịch đang hiện diện trên chiến trường. Để bạn đỡ nhàm chán khi đánh trận, nhà phát triển đã không quên thêm vào một ít yếu tố quản lý tài nguyên thông qua việc khai thác các mỏ dầu, chúng sẽ mang lại cho bạn một lượng tiền nhỏ sau mỗi lượt đi, bạn có thể sử dụng chúng để mua thêm quân về phe mình.

Có rất nhiều chủng loại quân cho bạn lựa chọn, mỗi loại thích hợp với những tình huống khác nhau. Chẳng hạn lính ném lựu đạn hay bắn tỉa rất hữu dụng khi dùng bảo vệ căn cứ, trong khi đó bộ binh và xe tăng sẽ phát huy tối đa trong vai trò tấn công chủ lực. Quân trinh sát chỉ làm một việc duy nhất là khai phá bản đồ nhưng bù lại chúng có tầm nhìn rất rộng. Lợi hại không kém là các kĩ sư, chúng có thể chiếm quyền điều khiển căn cứ đối phương, mỏ dầu hoặc các phương tiện xe cộ khác. Đây chỉ mới là những chủng loại quân cơ bản, càng về sau bạn sẽ càng có cơ hội mở khóa thêm nhiều lớp nhân vật mới mạnh mẽ hơn như kĩ thuật viên gài bom, hệ thống phóng tên lửa liên hoàn MLRS (multiple launch rocket systems) và nhiều loại máy bay, tàu thủy khác nữa. Đạn dược cũng là vấn đề bạn cần quan tâm cẩn trọng vì chúng khá hữu hạn ở các màn chơi cuối. Một chiến thuật hợp lý trong cách sắp xếp các đơn vị quân, tấn công dựa trên điểm yếu của đối phương và duy trì kinh tế ổn định sẽ giúp bạn đạt được nhiều điểm thành tích (battle points) hơn sau mỗi màn chơi và bạn được phép sử dụng chúng nhằm nâng cấp các đơn vị quân thiện chiến hơn, trang bị hiện đại hơn.

Chế độ chiến dịch trong phần chơi đơn chứa đến 50 màn chơi với hệ thống nhiệm vụ rất phong phú. Khi thì bạn nhận lệnh đánh chiếm một căn cứ đối phương, khi thì kiếm cho đủ một lượng tiền nhất định hoặc bảo vệ căn cứ trước làn sóng ngày càng đông của quân đối phương. Trong lúc trận chiến đang diễn ra, bạn sẽ thấy các nhân vật bộc lộ nhiều tính cách khác nhau: hùng hổ, lười biếng, nhát gan, cộc cằn, thô lỗ… đủ cả. Sẽ không ít lần bạn phì cười khi đọc những đoạn hội thoại trong các đoạn cắt cảnh hay chứng kiến những hình ảnh ngộ nghĩnh, tiêu biểu như viên tướng già trần như nhộng chỉ mặc mỗi một chiếc tã giấy quá khổ. Hiệu ứng âm thanh cũng góp phần khiến mọi thứ trong GBWG trở nên vui nhộn hơn rất nhiều, giúp bạn đỡ căng thẳng sau nhiều giờ miệt mài chinh chiến.

Cải tiến đáng kể nhất so với phiên bản trước đó là GBWG hỗ trợ phần chơi trực tuyến, giúp bạn tranh tài với bất cứ ai thông qua mạng xã hội Game Center. Nếu còn đắn đo chưa biết làm thế nào để tham gia thì hệ thống xếp hạng Ranking và cơ chế tự động bắt cặp (auto-matching) sẽ giúp bạn dễ dàng tìm được một trận đấu phù hợp, ngang tài ngang sức. Ngoài ra GBWG còn có chế độ chơi chuyền tay nhau (pass-and-play) nếu bạn thích trải nghiệm đối kháng tại chỗ với bạn bè. Có thể nói GBWG là phiên bản có kích thước lớn hơn, đủ để bù đắp mọi khuyết điểm tồn tại ở GLWG. Ngoại trừ cơ chế phóng to thu nhỏ hơi bất tiện thì lối chơi của GBWG gần như đã đủ độ chín (còn có các bản mở rộng khá thú vị), nó có thể dễ dàng hấp dẫn bất cứ tín đồ game chiến thuật nào với một mức giá không thể rẻ hơn – khoảng 60000 đồng.

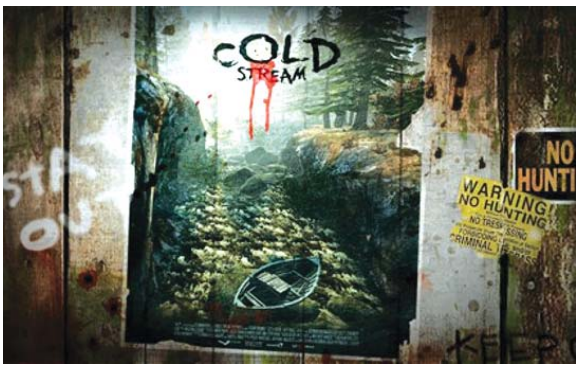
THIÊN MINH

"NÓNG HỔI MỚI RA LÒ"

PUZZLE CRAFT

HỆ MÁY: iOS
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT TRIỂN: Chillingo
PHÁT HÀNH: Chillingo
NGÀY PHÁT HÀNH: 16/8/2012

Đây là một trò chơi giải đố khá thú vị trên nền iOS với lối chơi kết hợp giữa thể loại ghép 3 truyền thống và mô phỏng xây dựng. Game thủ sẽ vào vai người đứng đầu một ngôi làng và phát triển các ngành nghề nông nghiệp, khai thác mỏ, thu thập thuế, dân cư và nhiều điều thú vị khác. Game tận dụng tốt các tính năng cảm ứng của các thiết bị iOS.



LEFT 4 DEAD 2: COLD STREAM

HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: Valve
PHÁT HÀNH: Valve
NGÀY PHÁT HÀNH: 03/08/2012

Cold Stream là một bản mở rộng nhỏ của Left 4 Dead 2 do cộng đồng game thủ tự tay tạo nên và được Valve phát hành. Cold Stream đưa bốn người sống sót vào những khu rừng rậm để đối mặt với vô số zombie háu đói, sẵn sàng biến họ thành "thực phẩm" trong bữa ăn của mình. Bản mở rộng này sở hữu 5 phần campaign khác nhau, bao gồm cả bốn phần campaign cũ trong phiên bản đầu Left 4 Dead, mang lại tổng cộng 20 màn chơi cho game thủ. Trò chơi được phát hành cho cả ba hệ điều hành PC, Mac và Linux.

HORN

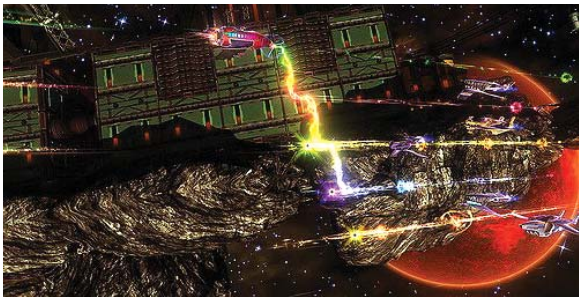
HỆ MÁY : iOS
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: Phosphor Games
PHÁT HÀNH: Phosphor Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 8/2012

Horn là tập hợp của những trận chiến thú vị, nhiều câu đố đầy thử thách và những tình huống dị thường, và tất cả đều được điều khiển bằng ngón tay của bạn. Trò chơi lấy cảm hứng từ Vua Horn - một truyện cổ Anh quốc – đưa người chơi vào vai một chàng trai bất ngờ nhận thấy xung quanh mình tràn ngập lũ quái vật kỳ dị. Khi nhận ra rằng những con quái này đều là những sinh vật quen thuộc quanh mình biến hình do một lời nguyền rủa, Horn quyết định tìm đường giải trừ bùa phép độc ác đó. Game thủ sẽ phải sử dụng cả cung kiếm, âm nhạc và quan trọng nhất là trí tuệ để vượt qua những thử thách của trò chơi.

RETRO/GRADE

HỆ MÁY: PS3
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT TRIỂN:
24 Caret Games
PHÁT HÀNH:
24 Caret Games
NGÀY PHÁT HÀNH:
21/8/2012

Thuộc thể loại Shoot-em-up quen thuộc, Retro/Grade cho phép game thủ tiếp tục vào vai Rick Rocket để cứu lấy vũ trụ thêm một lần nữa. Game đưa chàng Rick đảo ngược thời gian để đánh bại những kẻ thù đã từng bị hạ gục, nhưng lần này theo thứ tự ngược lại với những gì đã xảy ra trong The Adventures of Rick Rocket. Bên cạnh lối chơi thú vị đầy thử thách, nền đồ họa sắc nét và rực rỡ của PS3 cũng hoàn thành tốt nhiệm vụ tái hiện lại những khung cảnh hoành tráng với đạn bay rợp trời của thể loại này, và đây chắc chắn là một game đáng chơi cho những ai yêu thích thể loại Shoot-em-up.



SLEEPING DOGS

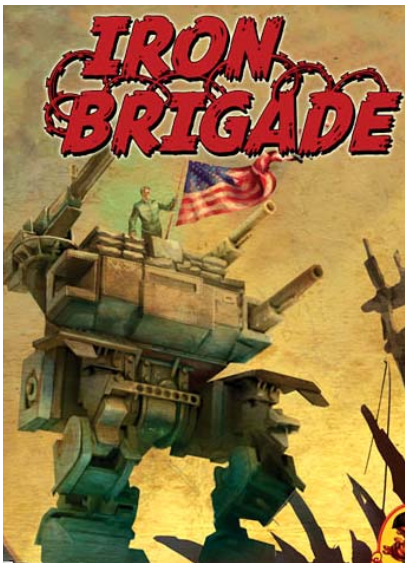
HỆ MÁY : PS3
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: United Front Games
PHÁT HÀNH: Square Enix
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/8/2012

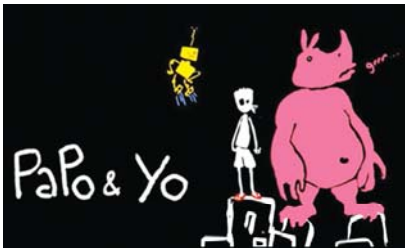
Là một game sand-box tương tự GTA, Sleeping Dogs lại có nhân vật chính là một cảnh sát chìm đang xâm nhập vào hội Tam Hoàng tại Hong Kong. Game thủ sẽ được khám phá những khu phố đông đúc của hòn đảo giàu có này cũng như nhìn thấy những mặt trái đen tối của nó. Trò chơi mang đầy những pha hành động rực lửa, các trận đấu súng ác liệt và nhất là những động tác võ thuật mang cả phong cách của Lý Tiểu Long và Thành Long.

IRON BRIGADE

HỆ MÁY : PC
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: Double Fine Productions
PHÁT HÀNH: Microsoft Game Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 13/8/2012

Loài người đang lâm nguy bởi âm mưu từ một nhà khoa học điên muốn thống trị thế giới, và bạn là một trong những người có thể ngăn chặn hiểm họa này. Iron Brigade là sự kết hợp của thủ thành và TPS, trong đó bạn sẽ phải điều khiển một con "mech" và bảo vệ các căn cứ hay những mục tiêu trọng yếu chống lại cuộc xâm lăng của binh đoàn Monovision. Người chơi sẽ phải trổ hết tài năng hệt như trong các game bắn súng và sử dụng trí óc để tìm ra vị trí tối ưu cho các công trình phòng thủ của mình. Đặc biệt, tính năng chơi mạng xuất sắc của game giúp người chơi tìm thấy những giờ phút thú vị cùng những chiến hữu khắp nơi trên thế giới.





PAPO & YO

HỆ MÁY : PS3
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT TRIỂN: Minority
PHÁT HÀNH: Adventure
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/8/2012

Là một câu chuyện về tình bạn giữa cậu bé Quico và quái vật Monster, Papo & Yo mang đến cho game thủ một cuộc phiêu lưu thú vị kết hợp với những yếu tố giải đố được lồng ghép khéo léo. Người chơi sẽ phải tận dụng được Monster cả trong những lúc hiền hòa lẫn khi nóng giận để vượt qua những thử thách mà nhà phát triển đưa vào trò chơi. Với một khởi đầu có phần u ám nhưng lại sở hữu một kết cục như trong các câu chuyện cổ tích, Papo & Yo sẽ là những giờ phút thư giãn nhẹ nhàng cho game thủ sở hữu hệ máy PS3.

DUST: AN ELYSIAN TAIL

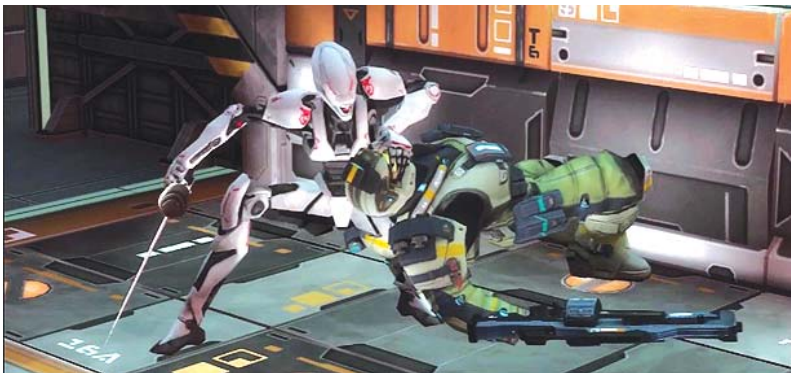
HỆ MÁY : Xbox 360
THỂ LOẠI: Platformer
PHÁT TRIỂN: Humble Hearts
PHÁT HÀNH: Microsoft
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/8/2012

Được làm nên bởi bàn tay của chỉ một người, Dust: an Elysian Tail có phần hình ảnh được vẽ tay trên nền 2D hết sức đẹp mắt và một lối chơi thú vị đủ sức cuốn hút game thủ. Người chơi sẽ cùng với nhân vật chính Dust, thanh kiếm Ahrah và Fidget - một sinh vật nhỏ đáng yêu - lên đường giải phóng một ngôi làng nhỏ đồng thời tìm lại quá khứ của mình. Hệ thống chiến đấu trong game được thực hiện rất kỹ lưỡng với nhiều chiêu thức khác nhau khiến việc làm chủ được chúng không hề dễ dàng nhưng lại mang đến những phần thưởng vô cùng xứng đáng.

HYBRID

HỆ MÁY : Xbox 360
THỂ LOẠI: TPS
PHÁT TRIỂN: 5th Cell
PHÁT HÀNH: 5th Cell
NGÀY PHÁT HÀNH: 16/8/2012

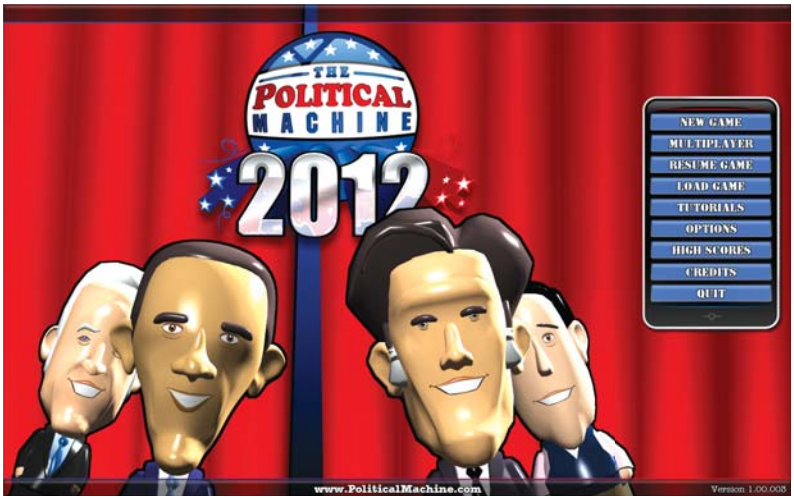
Năm 2031, thế giới đang bên bờ diệt vong sau khi va chạm với một thiên thạch khổng lồ. Nhưng chưa hết, một vi khuẩn nhỏ bé từ thiên thạch đó đã biến một nửa số người sống sót thành một chủng loài hoàn toàn mới, và gây nên cuộc chiến giữa những kẻ đột biến – Variant – với nhân loại bình thường – Paladin. Bạn sẽ trở thành chiến binh thuộc một trong hai chủng tộc, tham chiến trong cùng một server với game thủ khắp thế giới, nâng cấp các loại trang bị và kĩ năng, chiếm lấy những vùng đất quan trọng để giành quyền thống trị địa cầu.



THE POLITICAL MACHINE 2012

HỆ MÁY : PC
THỂ LOẠI: Chiến lược
PHÁT TRIỂN: Stardock Entertainment
PHÁT HÀNH: Stardock Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH: 31/7/2012

Đã bao giờ bạn thắc mắc về việc một tổng thống Mỹ được chọn ra như thế nào? Chắc chắn là không thiếu được công sức của những người sau màn cuộc vận động tranh cử. Đây là trò chơi đưa game thủ vào vai một nhân vật như thế, nhưng đặc biệt hơn là nó cho phép người chơi tham gia vào những cuộc tranh cử với những ứng viên có thật trong lịch sử cũng như tạo ra những nhân vật riêng cho mình. Bạn sẽ phải bận tâm đến những vấn đề thời sự như các cuộc chiến tranh, nền kinh tế xuống dốc, sự chênh lệch giàu nghèo, nợ quốc gia… tất cả những điều này đều sẽ có mặt trong kho dữ liệu của trò chơi. Là một thể loại lạ lẫm và có phần khó hiểu, game thủ PC có thể thử nghiệm trò chơi này để tìm ra "ứng viên" phù hợp nhất với mình.



FIELDRUNNERS 2

HỆ MÁY : iOS
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT TRIỂN: Subatomic Studios
PHÁT HÀNH: Subatomic Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/7/2012

Đây là phiên bản kế tiếp của Fieldrunners, tựa game thủ thành cực kỳ nổi tiếng trên iOS. Phiên bản mới mang lại cho game thủ những thử thách mới khó khăn hơn, thêm nhiều màn chơi mới, đối thủ mới và tất nhiên là các loại vũ khí mới hiệu quả hơn. AI của game sẽ tốt hơn, ví dụ kẻ địch sẽ tự tính toán để lựa chọn đường đi an toàn hơn. Thậm chí những tên lính cũng có thể bò và trườn vượt qua chướng ngại vật.

SOUND SHAPES

HỆ MÁY : PS Vita
THỂ LOẠI: Platformer
PHÁT TRIỂN: Queasy Games
PHÁT HÀNH: Sony Computer Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH: 07/8/2012

Sound Shapes là một game platform 2D cổ điển, trong đó mỗi hành động của game thủ đều tạo nên những nốt nhạc thú vị. Bằng cách phối hợp các hoạt động và các vị trí trên màn hình, bạn có thể tạo ra những đoạn nhạc hay và chia sẻ chúng với cộng đồng game thủ của Sound Shapes.

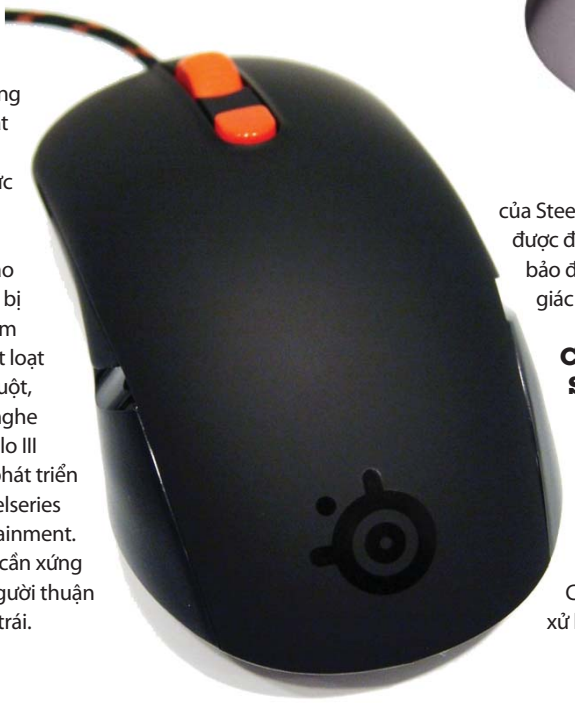
NAMVQ

TAM "THỬ" DÒNG HỌ STEELSERIES

Một SteelSeries Sensei có nội công thâm hậu, được ví như "vua chuột", một SteelSeries Diablo III có dáng vẻ bí ẩn mang phong cách chúa quỷ và một SteelSeries Kana có thiết kế hoàn hảo được tạo ra từ những góp ý của game thủ.

CHUỘT STEELSERIES DIABLO III

Mẫu chuột được thiết kế trên cơ sở dòng SteelSeries XAI nhưng được thay đổi hoa văn bề mặt theo phong cách Diablo III. Chuột sử dụng công nghệ mới nhất Laser Avago có độ phân giải 5700CPI. Phiên bản Diablo III được thiết kế để có khả năng thực hiện những cú nhấp chuột cực nhanh. Với tuổi thọ lên đến 10 triệu lần nhấp, cao gấp 3 lần so với tuổi thọ nhấp chuột của một con chuột bình thường. Diablo III có 7 nút bấm có thể thiết lập các chức năng sử dụng khác nhau. Chuột có 3 đèn chiếu sáng ở bánh xe cuộn chuột, logo, đèn tăng giảm CPI , game thủ cũng có thể tắt hoặc bật đèn Logo hoặc điều chỉnh ở 4 mức chiếu sáng khác nhau. Dây chuột được bọc 2 lớp bảo vệ, nhằm hạn chế bị đứt dây và đầu cắm USB mạ vàng. Một loạt sản phẩm như chuột, bàn di chuột, tai nghe headset như Diablo III được hợp tác và phát triển giữa 2 đối tác Steelseries và Blizzard Entertainment. Chuột có thiết kế cần xứng dùng được cho người thuận tay phải hoặc tay trái.



CHUỘT STEELSERIES KANA

KANA có kích cỡ ở giữa so với Kinzu và Sensei. Thiết kế bởi những ý kiến đóng góp của game thủ bởi vậy có thể nói Kana hoàn hảo về kiểu dáng và kích thước, khi mà Kinzu bị chê là quá nhỏ, hay Sensei với kích thước quá khổ. Bên cạnh sự cân xứng đặc trưng, Kana có những đường cong từ 2 nút phụ. Nút điều chỉnh CPI được thiết kế gần như một hình bán nguyệt. Thay vì phủ một lớp cao su nhung mỏng, hai bên hông Kana là lớp nhựa sần chống trượt để tăng cảm giác chắc chắn khi cầm chuột. Người thuận tay trái hoặc tay phải đều có thể sử dụng Kana với thiết kế đối xứng của chuột. Nút phụ hoạt động rất tốt với độ nẩy hoàn hảo. Phần cuối thân chuột thoải ra hai bên tăng cảm giác cầm chuột một cách chắc chắn. Mouse feet của Kana vẫn là loại 3 chân giống như những dòng mouse Kinzu V1 trước đây của Steelseries. Sensor vẫn được đặt chính giữa để đảm bảo độ chính xác và cảm giác chuột ổn định.

CHUỘT STEELSERIES SENSEI

Sản phẩm được SteelSeries lấy ý kiến từ hơn 20 game thủ chuyên nghiệp trên khắp thế giới. Chuột tích hợp bộ vi xử lý ARM 32-bit nhờ đó, Sensei dễ dàng cho phép người dùng chuyển qua lại giữa các chế độ, tính năng phức tạp mà không cần đến driver. Thiết kế này phù hợp với người dùng có thói quen cầm chuột kiểu ôm lòng bàn tay. Sản phẩm sử dụng lớp vỏ mạ crom sáng bóng. Nổi bật trên thân là logo SteelSeries được tạo nên từ những chấm nhỏ, khi sử dụng sẽ phát sáng nhờ đèn LED phía bên trong. Nút cuộn sử dụng vỏ bọc chất liệu cao su có xẻ rãnh chống trượt, bên trong được bố trí đèn LED có khả năng hiển thị tới 16.8 triệu màu. Phía dưới chuột là cảm biến laser nằm chính giữa, bên cạnh màn hình LCD nhỏ có khả năng hiển thị các logo có sẵn hoặc tự tay người dùng thiết kế. Các tính năng khác như dây chống cắt, cổng USB mạ vàng đã có mặt tại hầu hết các chuột cao cấp hiện nay, và Sensei cũng không phải ngoại lệ. SteelSeries Sensei xứng đáng là một trong những gaming mouse hàng đầu ở thời điểm hiện tại.

ĐÀO VŨ

LAPTOP GIẢI TRÍ DI ĐỘNG NHẸ NHÀNG

Asus N56VM, Dell Audi A5 Turbo và Lenovo IdeaPad Z470 được trang bị card đồ họa rời, có cấu hình phần cứng tầm trung, đủ cho nhu cầu làm việc lẫn chơi game giải trí di động.

Thiết kế đơn giản, khỏe khoắn, hấp dẫn người dùng với lớp vỏ nhựa bóng cùng các họa tiết thiết kế 3D trong suốt (Transparent 3D Design). Các góc cạnh thân máy được bo tròn mang lại cảm giác mỏng hơn, nhẹ nhàng hơn. Mặt dưới có khá nhiều khe thông gió tại những "điểm nóng" nhằm tăng cường khả năng tản nhiệt. Các cổng giao tiếp với thiết bị ngoại vi được bố trí dọc hai cạnh bên, hỗ trợ khá đầy đủ từ những kết nối cơ bản như USB 2.0, Bluetooth 2.1 (EDR), Wi-Fi 802.11n, ngõ xuất hình VGA và HDMI tiêu chuẩn. Đặc biệt, IdeaPad Z470 có đến 4 cổng USB 2.0, hỗ trợ cả giao tiếp eSATA và cả đầu đọc thẻ nhớ "2 in 1"; đáng tiếc là Z470 không hỗ trợ giao tiếp tốc độ cao USB 3.0.

Mẫu máy mới này của Lenovo chỉ nặng khoảng 2,3kg (không kể phụ kiện đi kèm), trang bị màn hình LCD nền LED 14 inch chuẩn HD với chất lượng hình ảnh đẹp, rõ nét. Tuy nhiên, do phần viền màn hình khá dày nên trông chưa được bắt mắt. Bàn phím và touchpad dễ dùng, thử nghiệm thực tế cho thấy các phím nhấn nhạy, độ đàn hồi tốt nhưng cảm giác phím chưa thực sự "đã" khi lướt với tốc độ nhanh. Touchpad hỗ trợ cảm ứng đa điểm giúp đơn giản hóa thao tác sử dụng mà không cần chuột, các chấm nổi giúp thao tác rê chuột "ăn" hơn. Phía trên bàn phím là dãy phím tắt dạng cảm ứng với một số chức năng như điều chỉnh âm lượng, điều chỉnh độ sáng màn hình giữa 3 chế độ là bình thường (normal), phim ảnh (movie), tự động (intelligent) và chuyển nhanh sang chế độ ngủ đông (sleep). Loa của Z470 cũng được Lenovo đưa lên hai góc trên bàn phím, cho chất lượng âm thanh khá tốt nếu nghe trong môi trường yên tĩnh.

Với cấu hình phần cứng gồm BXL Intel Core i5-2430M (2,4GHz, 3MB cache L3), 4GB RAM DDR3, hỗ trợ đồ họa tích hợp HD Graphic 3000 lẫn đồ họa rời NVIDIA GeForce GT 540M và HHD dung lượng 750GB. Nhờ được trang bị HDD tốc độ lên đến 7200 rpm (vòng/phút) nên hiệu năng tổng thể của Z470 khá tốt, cụ thể với PCMark Vantage đạt 7. 396 điểm và 3DMark06 đạt 8.731 điểm. Kiểm tra khả năng dựng hình với Cinebench R11.5, máy đạt 2,29 điểm ở phép thử CPU và 25 khung hình/giây ở phép thử OpenGL. Về thời gian dùng pin thực tế, Z470 đạt 4 giờ 20 phút khi đọc văn bản và 4 giờ khi chạy đa tác vụ qua công cụ MobileMark 2007.

GIÁ: 15.690.000 ĐỒNG, BẢO HÀNH 1 NĂM, KHÔNG KÈM HĐH.

DELL AUDI A5 TURBO

Tương tự laptop Dell Audi A4, thiết kế mẫu Dell Audi A5 Turbo (hay Inspiron 14R SE 7420) cũng lấy cảm hứng từ thương hiệu xe hơi hạng sang Audi. Các góc cạnh thân máy được bo tròn mang lại cảm giác mỏng và nhẹ nhàng hơn. Vỏ màu lông chuột trang nhã bằng hợp kim nhôm cao cấp không để lại dấu vân tay.

Máy trang bị màn hình 14 inch HD WLED, hỗ trợ công nghệ True-Life cùng độ phân giải 1.366x768 (WXGA). Bàn phím kiểu chiclet "full size" với đèn nền LED (LED backlit keyboard) hỗ trợ đầy đủ các phím cơ bản và cả nhóm phím số bên phải tiện dụng. Ngoài ngõ xuất tín hiệu hình ảnh VGA, HDMI, A5 Turbo còn hỗ trợ đầy đủ những kết nối cần thiết như USB 2.0, USB 3.0, ổ quang Blu-ray super-multi, cổng mạng Ethernet 1Gbps và trang bị cả đầu đọc thẻ "8 trong 1".

Dell Audi A5 còn có các công nghệ mới như USB 3.0 (một trong các cổng USB 3.0 có tính năng sạc nhanh cho thiết bị di động ngay cả khi tắt máy); Bluetooth 4.0 tiêu tốn ít năng lượng hơn nhiều so Bluetooth 3.0 hay 2.0; pin có vòng đời sử dụng gấp đôi máy thông thường (600 lần sạc so với 300-350 lần như thông thường); công nghệ làm mát "Pillow Proof" - giúp giảm 10 độ C khi đặt máy trên các bề mặt vật liệu mềm như gối hoặc chăn.

Phần "động cơ" được nâng cấp với BXL 4 nhân (quad-core) Intel Core i7-3612QM (2,1GHz, 6MB cache), khả năng tự động tăng tốc lên mức 3,1GHz nhờ công nghệ Turbo Boost. Bộ nhớ (RAM) với tổng dung lượng đến 8GB DDR3 cùng card đồ họa rời NVIDIA Geforce GT 640M.

Kết quả thử nghiệm cho thấy Dell Audi A5 "nhẹ nhàng" hoàn tất những phép thử của Test Lab với những điểm số đáng nể. Cụ thể máy đạt 12.603 điểm 3DMark 06 và 2.757 điểm PCMark 7. Trong phép thử khả năng xử lý đồ họa 3D với Cinebench R11.5 (64 bit), máy đạt 5,65 fps (khung hình/giây) ở phép thử CPU và 39,52 fps ở phép thử OpenGL. Ấn tượng không kém là điểm thành phần ổ cứng (HDD) qua phép thử ATTO cho thấy tốc độ truy xuất dữ liệu nhanh đáng kể với tốc độ đọc, ghi lần lượt là 125,73MB/s và 127,52MB/s. Về

thời gian dùng pin thực tế, Audi A5 đạt 4 giờ 19 phút khi chạy đa tác vụ qua công cụ MobileMark 2007; thấp nhất so với những mẫu máy đề cập trong bài viết.

Bên cạnh những công cụ đánh giá tổng thể hiệu năng, Test Lab cũng dùng một trong số game "hạng nặng" của phép thử đồ họa là Alien vs. Predator để kiểm tra khả năng "chiến" game. Ở độ phân giải mặc định 1366x768 (WXGA), thiết lập đồ họa mức thấp nhất (low quality, 0xAA và 0xAF), mẫu Audi A5 Turbo đạt 42,2 fps. Khi đẩy thiết lập đồ họa lên mức trung bình (medium qulity, 0xAA và 4xAF) thì tốc độ khung hình trong game giảm còn 36,4 fps. Như vậy với những game "hạng nặng" thì bạn đọc vẫn có thể tinh chỉnh mức chất lượng đồ họa, giảm mức khử răng cưa AA, AF hoặc một số hiệu ứng hình ảnh khác để nâng cao tốc độ xử lý hình ảnh trong game.

GIÁ THAM KHẢO: 18,92 TRIỆU ĐỒNG. BẢO HÀNH 1 NĂM. HĐH WINDOWS 7 HOME PREMIUM 64BIT, SP1.

ASUS N56VM

N56VM là mẫu mới nhất trong dòng laptop giải trí đa phương tiện (N series) của Asus. Máy ấn tượng người dùng với thiết kế tinh tế, lịch lãm. Vỏ tông xám chuột và được làm bằng hợp kim nhôm vân xước. , thời trang và không bám dấu vân tay. Xét trong cùng phân khúc thì N56VM là một trong những mẫu máy có khối lượng nhẹ nhất.

Điểm nhấn của N56VM là công nghệ âm thanh SonicMaster Premium do Asus hợp tác cùng Bang & Olufsen ICEpower phát triển. Thay vì trang bị bộ loa nhỏ xíu với chất âm "thường thường bậc trung" thì mẫu N56VM trang bị loa 2.1 (có thêm loa trầm - subwoofer) nhằm thỏa mãn nhu cầu giải trí di động chất lượng cao.

Máy trang bị màn hình nền LED 14 inch HD, hỗ trợ độ phân giải 1920x1080 (full HD). Công nghệ Color Shine cải thiện độ nét và màu sắc của hình ảnh, độ sáng màn hình lên đến 400 cd/m2 hứa hẹn cho chất lượng hình ảnh sắc nét trong các môi trường ánh sáng khác nhau. Bàn phím chiclet "full size", đèn nền LED với 4 mức độ sáng khác nhau mang lại cảm giác thoải mái khi sử dụng vào buổi tối. Bên cạnh đó, Asus N56VM cũng hỗ trợ đầy đủ những kết nối cần thiết nhằm đáp ứng tối đa nhu cầu người dùng kể cả ngõ xuất tín hiệu hình ảnh VGA, HDMI, cổng mạng Ethernet tốc độ 1Gbps, đầu đọc thẻ nhớ "3 trong 1", và thậm chí cả ổ quang Blu-ray super-multi.

Cấu hình phần cứng Asus N56VM gồm BXL 4 nhân Core i7-3610QM (2,3GHz, 6MB cache L3), hỗ trợ đồ họa tích hợp HD Graphic 4000 lẫn card đồ họa rời NVIDIA GeForce GT 630M với bộ nhớ đồ họa (GDDR) 2GB, 6GB RAM DDR3 bus 1333MHz; ổ cứng 750 GB. Kết quả thử nghiệm cho thấy hiệu năng tổng thể của Asus N56VM tốt, thời lượng dùng pin dài, đủ đáp ứng nhu cầu làm việc lẫn giải trí di động. Cụ thể với công cụ đánh giá tổng thể hiệu năng hệ thống là PCMark 7, N56VM đạt 2.805 điểm; khá cao so với một số mẫu laptop cấu hình tương đương Test Lab từng thử nghiệm. Điểm thành phần ổ cứng qua phép thử ATTO Disk Benchmark cho thấy tốc độ truy xuất dữ liệu cao với tốc độ đọc đạt 116,2MB/s và ghi đạt 107,9MB/s.

Với sức mạnh của card đồ họa rời GeForce GT 630M, N56VM đạt 9.522 điểm trong phép kiểm tra khả năng xử lý đồ họa với 3DMark 06. Tương tự với game Alien vs. Predator, cấu hình thử nghiệm đạt 18,3 fps (khung hình/giây) ở độ phân giải full HD 1920x1280, thiết lập đồ họa mức thấp nhất (low quality, 0xAA và 0xAF). Khi đẩy thiết lập đồ họa lên mức trung bình (medium qulity, 0xAA và 4xAF) thì tốc độ khung hình trong game giảm còn 15,8 fps. Điều này cũng phù hợp với thực tế là những dòng card di động tầm trung (Geforce GT 640M hoặc GTX 285M trở xuống) chỉ có thể chạy mượt với những game "hạng nặng" ở độ phân giải WXGA (1366x768) và chất lượng đồ họa, hiệu ứng hình ảnh cũng không thể đẩy lên mức cao nhất nhằm cân bằng giữa chất lượng hình ảnh và tốc độ khung hình trong game.

Về thời gian dùng pin thực tế, N56VM đạt 5 giờ 35 phút khi chạy đa tác vụ qua công cụ MobileMark 2007; khá tốt so với những mẫu máy cùng dòng.

GIÁ THAM KHẢO: 25,79 TRIỆU ĐỒNG. BẢO HÀNH 2 NĂM. HĐH WINDOWS 7 HOME PREMIUM 64BIT, SP1.

TRUNG DOÃN

BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Model	Lenovo IdeaPad Z470	Asus N56VM	Dell Audi A5 Turbo
Chipset	Intel HM65 Express	Intel HM76 Express	Intel HM77 Express
Bộ xử lý (GHz)	Core i5-2430M (2,4 GHz, 3MB cache)	Core i7-3610QM (2,3GHz, 6MB cache L3)	Intel Core i7-3612QM (2,1GHz, 6MB cache)
Bộ nhớ (GB)	4GB DDR3, 1333MHz	8GB DDR3, 1333MHz	8GB DDR3, 1333MHz
Màn hình (inch)	14" HD WXGA	14" HD, LED backlight, Color Shine	14" HD, WLED backlight, True-Life
Đồ họa	NVIDIA GeForce GT 540M, 2GB GDDR	NVIDIA GeForce GT 630M, 2GB GDDR	NVIDIA GeForce GT 640M, 2GB GDDR
Ổ cứng	750GB, SATA 3Gbps, 7200rpm	750GB, SATA 3Gbps, 7200rpm	750GB, SATA 3Gbps, 7200rpm
Ổ quang	DVD+/-RW	BD-ROM	DVD+/-RW
Keyboard	chiclet style, AccuType	Full size, chiclet style, backlit.	Full size, chiclet style, backlit.
Webcam	1.3MP, HD	1.0M HD 720p, with mic.	1.0M HD 720p, with mic.
Cổng giao tiếp	VGA, HDMI, 3xUSB 2.0, 1xUSB/ eSATA 2.0, card reader "2 in 1", headphone, micro	VGA, HDMI 1.4a, 4xUSB 3.0, card reader "3 in 1", SPIDIF, headphone, micro.	VGA, HDMI 1.4a, 4xUSB 3.0 (1 power share), card reader "8 in 1", headphone, micro (combo).
Kết nối	Bluetooth 2.1, WiFi 802.11n, LAN 1Gbps	Bluetooth 4.0, WiFi 802.11n, LAN 1Gbps.	Bluetooth 2.1, WiFi 802.11n, LAN 1Gbps.
Pin / AC Adapter	Lithium Ion, 6 cell	Lithium Ion, 6 cell	Lithium Ion, 6 cell
Kích thước / Trọng lượng	34,1x23,2x3,4cm, 2,2kg	38x25,5x3,4cm, 2,7kg	2,4kg
Hệ điều hành	Free DOS	Windows 7 Home Premium 64bit, sp1	Windows 7 Home Premium 64bit, sp1

RAM CHƠI GAME TRÊN NỀN IVY BRIDGE

Nền Ivy Bridge giúp các kit RAM hoạt động nhanh hơn và đẩy hiệu năng tổng thể hệ thống lên cao hơn.

CORSAIR DOMINATOR CMP8GX3M4A1600C8

Dominator CMP8GX-3M4A1600C8 (DDR3, 4x2GB, bus 1.600MHz) thuộc một trong những dòng RAM của Corsair được thiết kế nhằm đáp ứng những đòi hỏi khắt khe của người dùng và giới game thủ. Thiết kế tương thích với các BMC DDR3 nền tảng AMD lẫn Intel, hỗ trợ công nghệ Extreme Memory Profile (XMP) nên khi sử dụng trên BMC hỗ trợ công nghệ này, bạn sẽ dễ dàng "đẩy" mức xung nhịp (bus) lên giới hạn cao nhất chỉ với một vài thiết lập đơn giản trong BIOS. Bên cạnh đó, bộ kit này cũng có độ trễ (timing) khá thấp 8-8-8-24và hoạt động ở mức điện áp 1,65V.

Công nghệ tản nhiệt DHX+ (Dual-path Heat Xchange) với 2 tấm tản nhiệt nhôm "ôm" suốt chiều dài cạnh bên của RAM đã giải quyết triệt để vấn đề tản nhiệt. Đi kèm bộ kit là quạt tản nhiệt Airflow 2 fan (2 quạt, loại 60mm) giúp duy trì nhiệt độ của RAM luôn mát mẻ khi hoạt động trong những điều kiện khắc nghiệt, chẳng hạn khi ép xung.

CORSAIR VENGEANCE CMZ4GX3M2A2000C10

Với xung nhịp lên đến 2.000MHz (PC3-16000), CMZ4GX3M2A2000C10 là lựa chọn thích hợp để "hoàn thiện" một cấu hình hiệu năng cao, đảm bảo tính ổn định khi hoạt động liên tục trong thời gian dài. Tương tự Dominator CMP8GX3M4A1600C8, thiết kế Vengeance CMZ4GX-3M2A2000C10 khá ấn tượng với 2 miếng tản nhiệt hợp kim nhôm kích thước lớn, mang lại cảm giác chắc chắn cùng khả năng tản nhiệt hiệu quả hơn. Tuy nhiên trên thực tế là bộ kit khá nhẹ do các miếng tản nhiệt này rất mỏng; mang tính bảo vệ bo mạch cùng các chip nhớ bên trong hơn là khả năng tản nhiệt.

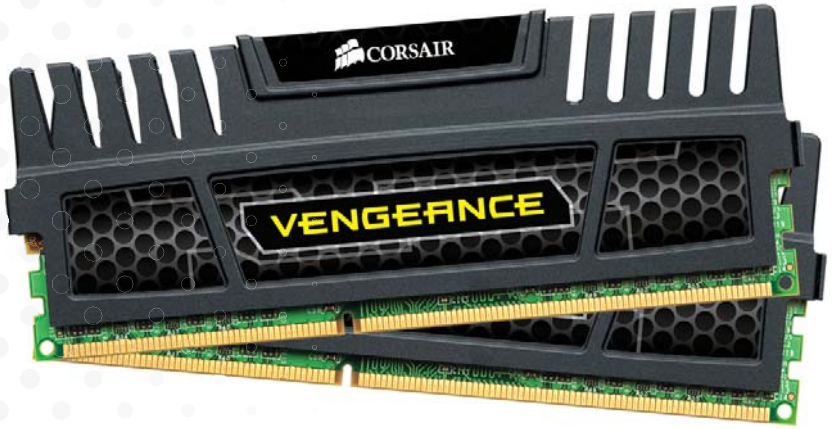
Bộ kit gồm 2 thanh RAM DDR3 (2x2GB, bus 2.000MHz), các chip nhớ ứng dụng công nghệ BGA (Ball Grid Array) mà chúng ta quen gọi là "chip dán" có khả năng giảm đến 50% nhiệt lượng tỏa ra so với công nghệ đóng gói TSOP (Thin Small Outline Package) trước đây. Theo thông tin nhà sản xuất cho biết xung nhịp Vengeance CMZ4GX-3M2A2000C10 có thể đạt mức 2.000MHz, timing 10-10-10-27 và điện áp là 1,5V; thấp hơn đáng kể so với mức điện áp 1,8V của RAM DDR2 xung nhịp 800MHz. Ngoài ra, bộ kit còn hỗ trợ công nghệ XMP, có thể tối ưu hiệu suất trên những BMC hỗ trợ công nghệ này.

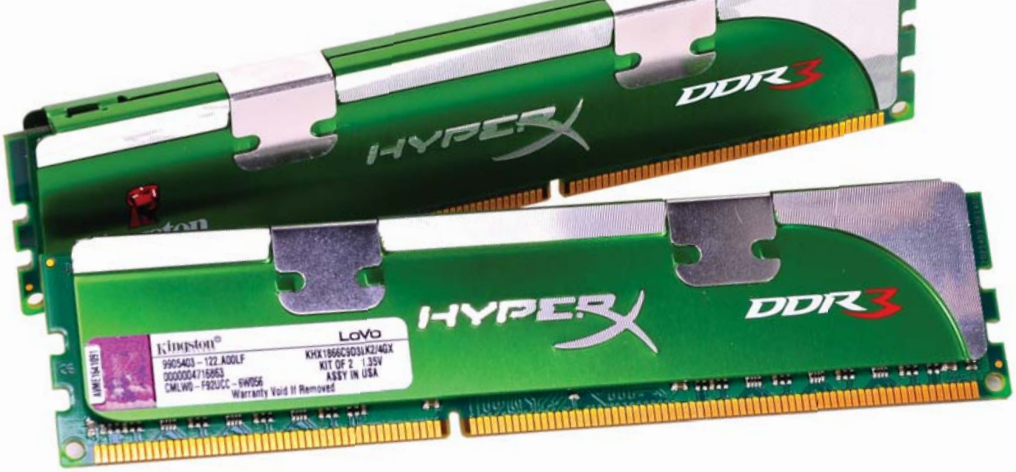
KINGSTON HYPERX LOVO KHX1866C9D3LK2/4GX

Vẫn giữ thiết kế đặc trưng của dòng HyperX với tấm tản nhiệt "ôm" hết chiều dài cạnh bên của RAM. Tuy nhiên, màu sắc RAM LoVo đã được đổi từ màu xanh dương sang xanh lá cây nhằm nhấn mạnh yếu tố thân thiện môi trường.

Thiết kế đơn giản, nhỏ gọn và không hề kém cạnh khi so tài cùng hai mẫu RAM Corsair trong các phép nghiệm. KHX1866C9D3LK2/4GX có thể hoạt động với xung nhịp đạt mức 1.866MHz, timing 9-9-9-27 và điện áp 1,35V. Đặc biệt, yếu tố tiết kiệm điện năng còn được thể hiện khi bộ kit có thể hoạt động chỉ với mức điện áp 1,25V ở xung nhịp 1.333MHz, timing 9-9-9-24; đây cũng là dòng bộ nhớ dành cho máy tính để bàn có mức điện áp thấp nhất hiện nay.

KHX1866C9D3LK2/4GX cũng gồm 2 thanh RAM DDR3 dung lượng 4GB (2x2GB), sử dụng các chip nhớ công nghệ BGA, đóng gói theo đặc tả kỹ thuật JEDEC và không tích hợp cơ chế sửa lỗi ECC. Ngoài ra, bộ kit cũng được tối ưu với công nghệ Intel XMP.





ĐÁNH GIÁ HIỆU NĂNG

Thử nghiệm trên nền tảng Ivy Bridge với BMC Gigabyte Z77-UD5H, BXL Intel Core i7-3770K và đồ họa tích hợp HD Graphics 4000 (cấu hình chi tiết bên dưới). Các phép thử bao gồm PCMark 05 và AIDA64 Memory Benchmark đo tốc độ đọc, ghi, copy và PCMark 7 nhằm đánh giá rõ nét hơn những tác động đến hiệu năng hệ thống khi xung nhịp RAM thay đổi. Các phép thử được lấy kết quả trung bình sau 3 lần chạy.

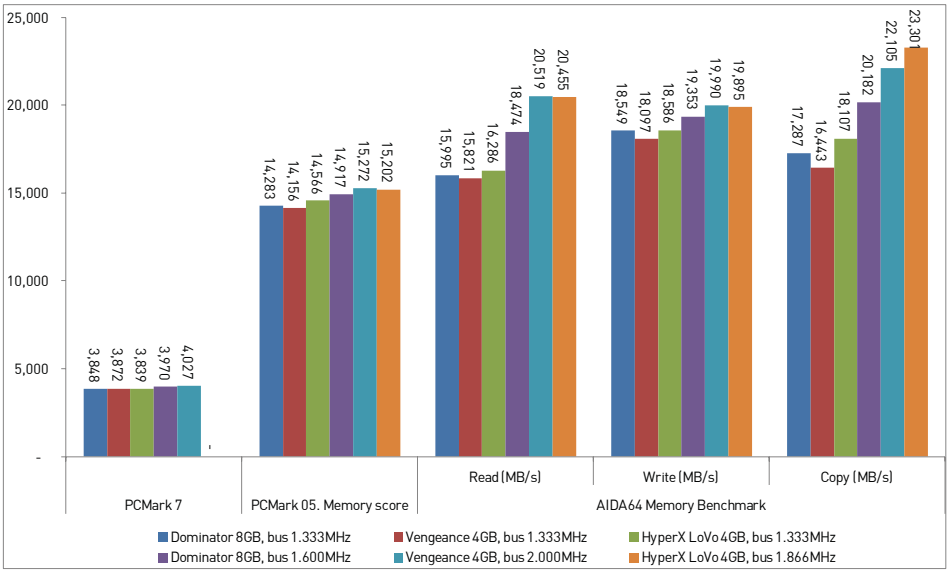
Với thiết lập mặc định của BMC, Thế giới Game nhận thấy cả 3 bộ RAM đều hoạt động ở xung nhịp 1.333MHz. Ở mức xung nhịp này, Kingston HyperX LoVo KHX1866C9D3LK2/4GX (tạm gọi bộ kit LoVo) đã chứng tỏ được sức mạnh khi dẫn đầu trong hầu hết các phép thử. Chẳng hạn PCMark 05 (chỉ đo điểm RAM), bộ kit đạt 14.566 điểm, cao hơn 2,92% so với Vengeance CMZ4GX3M2A2000C10 (bộ kit Vengeance) và cao hơn 2,4% so với Dominator CMP8GX3M4A1600C8 (bộ kit Dominator). Cụ thể hơn với AIDA64, tốc độ truy xuất bộ kit LoVo cũng đáng nể, tốc độ đọc đạt 16.286MBps, ghi 18.586MBps và copy là 18.107MBps. Độ trễ của bộ kit cũng khá thấp, chỉ 46,8ns. Bộ kit Dominator cũng không hề kém cạnh với tốc độ đọc, ghi và copy chỉ thấp hơn chút xíu trong khoảng từ 0,2% đến 4,7% và cuối cùng là bộ kit Vengeance với các giá trị thấp hơn từ 2,7% đến 10,1% (chi tiết trong bảng kết quả bên dưới).

Khi kích hoạt chế độ XMP và đẩy xung nhịp lên mức tối đa theo công bố của NSX, TGG nhận thấy điểm số đạt được của mỗi bộ kit tăng đáng kể, góp phần cải thiện hiệu năng tổng thể hệ thống từ 3% đến 4%. Với ưu thế xung nhịp lên đến 2.000MHz và độ trễ giảm xuống mức 37,7ns, bộ kit Vengeance đã vượt lên dẫn đầu trong hầu hết các phép thử. Cụ thể PCMark 05 đạt 15.272 điểm, cao hơn 0,5% so với bộ kit LoVo và 2,4% so với bộ kit Dominator; với AIDA64, tốc độ đọc đạt 20.519MBps, ghi 19.990MBps và copy đạt mức 22.105MBps. Bộ kit LoVo vẫn giữ "phong độ" khá tốt với các kết quả đạt được thấp không đáng kể so với bộ kit Vengeance. Điểm trừ đáng tiếc là bộ kit LoVo không hoàn tất phép thử PCMark 7 khi chạy ở xung nhịp 1.866MHz.

So với 2 bộ kit trong cùng bài viết thì Dominator đạt kết quả thấp nhất. Điều này cũng dễ hiểu vì xung nhịp của bộ kit Dominator thấp hơn đáng kể; chỉ đạt 1.600MHz. Tuy vậy, so với xung nhịp 1.333MHz thì việc kích hoạt chế độ XMP đã giúp bộ kit hoạt động nhanh hơn, tốc độ đọc tăng 15,5%, ghi tăng 4,3%, copy tăng 16,8% và độ trễ giảm từ 48,4 ns xuống mức 41,1ns.

ĐÔNG KHUÊ

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM: BMC GIGABYTE Z77-UD5H, BXL INTEL CORE I7-3770K; ĐỒ HỌA (TÍCH HỢP) HD GRAPHICS 4000; Ổ CỨNG WD CAVIAR BLACK 1TB; NGUỒN COOLER MASTER REAL POWER PRO 1250W; HĐH WINDOWS 7 ULTIMATE 64BIT SP1.



RAM	Timings	PCMark 05. Memory score	AIDA64 Memory Benchmark				PCMark 7
			Read (MB/s)	Write (MB/s)	Copy (MB/s)	Latency (ns)	
Dominator 8GB, bus 1.333MHz	9-9-9-24-2T	14,283	15,995	18,549	17,287	48.4	3,848
Vengeance 4GB, bus 1.333MHz	8-8-8-24-2T	14,156	15,821	18,097	16,443	47.5	3,872
HyperX LoVo 4GB, bus 1.333MHz	9-9-9-24-1T	14,566	16,286	18,586	18,107	46.8	3,839
Dominator 8GB, bus 1.600MHz	10-10-10-27-2T	14,917	18,474	19,353	20,182	41.1	3,970
Vengeance 4GB, bus 2.000MHz	9-9-9-24-1T	15,272	20,519	19,990	22,105	37.7	4,027
HyperX LoVo 4GB, bus 1.866MHz	9-9-9-27-2T	15,202	20,455	19,895	23,301	38.1	n/a

HƯỚNG DẪN THAM GIA THI ĐẤU LIÊN MINH HUYỀN THOẠI

Trong bài viết này, TGG sẽ hướng dẫn bạn đọc cách tham gia một trận đấu LMHT.

Đây là giao diện bên ngoài của LMHT, theo thứ tự đóng khung trắng từ trái qua phải:

(1): Giúp bạn vào diễn đàn LMHT hoặc website nạp thẻ (trong tương lai) nhanh hơn.

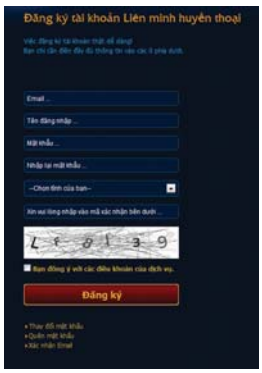
(2): Phần thông tin đăng nhập. Bạn chỉ cần nhập vào tài khoản Garena là có thể tham gia vào game LMHT.

(3): Tạo tài khoản: Nếu bạn chưa có tài khoản Garena thì có thể nhấn vào đây để đăng ký.

(4): Click vào 1 trong 2 để thay đổi ngôn ngữ hiển thị Tiếng Việt hoặc Tiếng Anh.

Nếu bạn chưa có tài khoản Garena, hãy tạo tài khoản. Việc tạo tài khoản chỉ mất khoảng 1 phút với các yêu cầu được viết bằng Tiếng Việt rất dễ hiểu.

Sau khi điền đầy đủ thông tin, hãy ấn tiếp vào "Đăng ký". Như vậy, bạn đã có tài khoản để bắt đầu chơi LMHT.



Như các bạn đã biết, trò chơi được nhiều người yêu thích thế giới – League of Legends, được phát hành tại Việt Nam với cái tên "Liên Minh Huyền Thoại" (LMHT) đã chính thức đi vào giai đoạn Beta test, mở cửa cho tất cả game thủ.

Giao diện trong game sau khi bạn tiến hành đăng nhập:

(1): Nhấn chuột vào đây để tham gia màn hướng dẫn chơi cơ bản hoặc nâng cao. Ngoài ra, khi đã thành thạo các kỹ năng cơ bản, bạn cũng có thể chơi với đối thủ nhân tạo (AI) ở hai cấp độ "Thường" hoặc "Khó".

(2): Tiến hành chơi các game chế độ (normal) với những người chơi khác.

(3): Nút tắt để vào nhanh diễn đàn LMHT Việt Nam và 5 bước hướng dẫn cho những người chơi mới.

(4): Ấn vào để nhận được sự hỗ trợ từ đội ngũ GM khi cần thiết.

(5): Nhấn để thăm trang chủ LMHT.

Tại đây, bạn có thể mua cho mình các chiến binh, trang phục, ngọc bổ trợ, các gói hỗ trợ IP boost (đơn vị tiền trong game), EXP boost (Tăng số điểm kinh nghiệm thu được sau mỗi trận đấu), bảng ngọc bổ trợ.

(1): Ấn vào đây để vào khu vực mua đồ.
Khi ấn vào vào (1), các bạn có thể xem được:

Thông tin cá nhân về số trận thắng - thua, số chiến binh bạn sở hữu, ngọc bổ trợ, bảng bổ trợ, lịch sử các trận thi đấu và giới thiệu về phép bổ trợ.

Đá bổ trợ (runes) và bảng bổ trợ (masteries) là những nét độc đáo của LMHT trong dòng game MOBA.

Với sự sáng tạo của bạn, mỗi chiến binh sẽ có những điểm mạnh, yếu khác nhau khi bắt đầu trận đấu. Cứ mỗi lần lên cấp độ mới, bạn sẽ có thêm 1 điểm để tăng trong bảng bổ trợ. Qua 10 cấp thì bạn sẽ có quyền sử dụng các loại ngọc bổ trợ cao cấp hơn. Trong LMHT, 30 là giới hạn đẳng cấp cho mỗi tài khoản nên sẽ có 3 cấp đá bổ trợ khác nhau. Tuy nhiên, trong khoảng thời gian đầu, bạn không nên lãng phí IP để mua ngọc bổ trợ bởi công dụng không thực sự rõ rệt. Thay vào đó, hãy sử dụng lượng IP mình có để mua thêm các tướng khác nhau. Ngọc bổ trợ chỉ thực sự hữu ích khi bạn đạt cấp 20.

Giao diện trong lúc chọn chiến binh:

(1): Nơi chọn chiến binh.

(2): Chọn kỹ năng bổ trợ (Summoner's spell) thích hợp. Mỗi Anh hùng được quyền chọn 2 kỹ năng bổ trợ trước mỗi trận đấu sao cho phù hợp nhất với lối đánh của mình.

(3): Lựa chọn bảng bổ trợ và đá bổ trợ phù hợp với chiến binh của mình.

(4): Chiến binh bạn lựa chọn.

(5): Thời gian còn lại để bạn chọn chiến binh và thay đổi bảng bổ trợ, ngọc bổ trợ.

(6): Bạn có 90 giây để hoàn thành việc chọn chiến binh và các loại phép, bảng và ngọc bổ trợ. Sau khi chọn xong, hãy "Khóa" lựa chọn của mình.

Tiến vào giai đoạn tải game để bắt đầu trận đấu.

Giao diện game trong trận đấu:

(1): Hình ảnh chiến binh của bạn và các thông số cá nhân về chiến binh đi kèm các ô trang bị, số lượng vàng mà bạn đang có.

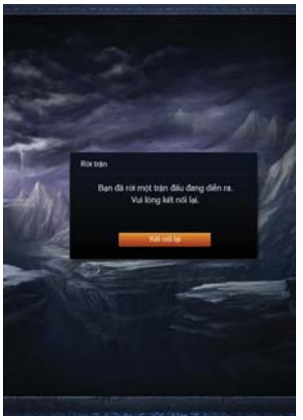
(2): Các kĩ năng, phép bổ trợ và lượng máu, năng lượng (hoặc thể lực, nộ khí… giá trị này tùy thuộc vào loại chiến binh bạn sử dụng). Trong LMHT, bên cạnh rất nhiều chiến binh sử dụng năng lượng (mana) để thi triển kỹ năng song cũng có rất nhiều chiến binh sử dụng các giá trị khác như thể lực, nộ khí… Mỗi giá trị có một tính chất sử dụng khác nhau nên người chơi phải có phương pháp sử dụng riêng đối với mỗi giá trị.

(3): Thanh hiển thị lượng máu, năng lượng của đồng đội.

(4): Các thông số về thời gian trận đấu, tỉ số Hạ gục/Bị hạ gục/ Phối hợp cùng đồng đội của cá nhân cũng như tỉ số của hai đội.

(5): Mini map

Đây là một trong các tính năng đặc biệt của game LMHT. Trong trường hợp bất ngờ mất kết nối khi đang thi đấu, game thủ có thể dễ dàng kết nối lại với trận đấu đến chừng nào trận đấu kết thúc. Bên cạnh chức năng giúp các game thủ sở hữu đường truyền Internet kém có thể trải nghiệm game tốt hơn, khả năng Reconnect của LMHT còn giúp hạn chế số lượng người chơi có hành động phá game. Khi bỏ cuộc giữa chừng, các game thủ có hành vi xấu sẽ không thể vào chơi ở bất cứ trận đấu nào khác nếu trận đấu đó chưa xong, ngay cả khi đã đổi nick thi đấu hay reset máy.



Và bây giờ, còn chờ gì nữa mà bạn không cùng TGG trải nghiệm tựa game được yêu thích nhất thế giới này? Trong các bài viết kỳ sau, TGG sẽ gửi đến bạn các khái niệm, thuật ngữ được sử dụng trong game.

MẠNH MÈO

TGX VÀ WCG VIỆT NAM 2012

NIỀM VUI CHUNG CỦA ESPORTS VIỆT

Điều đáng quí nhất của TGX 2012 chính là sự kiện này đã đẩy mạnh phong trào thể thao điện tử, đưa 3 gosu VN cùng 2 đội CrossFire và World of Tanks đi Nhật, Malaysia và Trung Quốc giao lưu, cọ xát. Sau TGX 2012 được tổ chức tại HN tháng 8 qua, đại diện môn FIFA Soccer đã lộ diện. Tuy nhiên, hai chiếc vé tham dự World of Tanks và CrossFire tại WCG Grand Final 2012 vẫn chưa có chủ mà còn chờ vào 2 trận đấu quyết định giữa 2 đội vô địch WCG VN 2012 với 2 đội vô địch VEC 2012. Trong khi chờ đợi, hãy cùng điểm qua các cá nhân và đội thể thao điện tử vô địch trong sự kiện TGX 2012.

FIFA 12: TRƯƠNG ĐỨC HIẾU KHÔNG CÓ ĐỐI THỦ

Được đánh giá là hạt giống số 1 tại giải đấu FIFA 12 tại WCG Việt Nam 2012 lần này, Trương Đức Hiếu không khó khăn gì để góp mặt trong vòng bán kết cùng với 2 đồng đội cùng clan - Phạm Khắc Việt và Nguyễn Thành Long, đối thủ còn lại là Đoàn Nguyên Vũ.

Trong 2 trận bán kết đầu tiên, Hiếu vượt qua Long với tỉ số áp đảo và Việt đã bất ngờ gục ngã trước Vũ. Ở trận đấu tiếp theo giữa Vũ và Hiếu, Hiếu tiếp tục giành chiến thắng. Tuy nhiên, bất ngờ đã xảy ra ở nhánh thua, khi Vũ đối mặt với Long và chiến thắng khiến trận chung kết trở thành cơ hội phục hận của game thủ này.

Ở trận chung kết, tình thế giằng co kéo dài hết 90 phút thi đấu chính thức và cả hai hiệp phụ. Trong loạt penalty cân não, 2 game thủ tiếp tục phô diễn các tuyệt chiêu sút phạt đã được luyện tập nhuần nhuyễn. Cuối cùng, cầu thủ T. Silva của AC Milan do Vũ điều khiển đã thất bại trước Casilas, thủ môn câu lạc bộ Real Madrid của Hiếu. Như vậy, Trương Đức Hiếu cũng sẽ là game thủ đại diện cho Việt Nam tham gia vòng chung kết WCG thế giới sắp tới.

STARCRAFT II: 'THUOCLAO' SẼ ĐẠI DIỆN GAME THỦ VIỆT TẠI NHẬT

Song hành cùng WCG 2012 và TGX 12, trận chung kết của Asia eSports Cup (AEC) tại Việt Nam với bộ môn thi đấu chính thức là Starcraft II cũng được tổ chức nhằm tìm ra đại diện tham gia AEC tại Tokyo Game Show 2012. Các game thủ từ khắp nơi đã tiến hành tranh tài trực tuyến và 2 game thủ có nickname ThuocLao và IamBosser là là những người cuối cùng bước vào trận chung kết.

ThuocLao là một gương mặt khá quen của cộng đồng StarCraft tại Việt Nam. Tên thật của anh là Lê Thanh Hà, cao thủ hiện đang nằm trong top 8 Master của Hàn Quốc. Trong khi đó đối thủ của anh ở trận chung kết, IamBosser là một cái tên còn khá mới. Anh tên thật là Hoàng Xuân Trung đã khẳng định thực lực qua các trận thắng thuyết phục ở vòng loại trực tuyến.

Trong trận chung kết 2 game thủ đã thi đấu 5 hiệp liên tiếp. Sau khi kết thúc hiệp đấu thứ 4, 2 bên hoà nhau với tỉ số 2-2. Tuy nhiên trong hiệp quyết định, bản lĩnh và sự từng trải của ThuocLao đã giúp anh giành chiến thắng và đại diện của Việt Nam lên đường tham gia Vòng chung kết AEC sắp tới.

WORLD OF TANKS:VNFF LÊN NGÔI VÔ ĐỊCH

4 đội vào vòng chung kết World of Tanks tại WCG 2012 gồm Brave Hearts, VNFF, Burning Legion và đại diện từ TP HCM, Anubis. Trong 2 trận đầu tiên, Brave Hearts nhanh chóng thể hiện sức mạnh của đội chủ nhà trước Anubis với tỷ số 2-0. Phía bên kia, VNFF cũng áp đảo Burning Legion với tỷ số tương tự.

Ngang tài ngang sức, hai đội Brave Hearts và VNFF gặp nhau trong trận chung kết nảy lửa. Vẫn giữ nguyên phong độ của mình, Brave Hearts phủ đầu VNFF bằng chiến thắng chóng vánh ngay hiệp đầu. Trước áp lực và tâm lý không còn gì để mất, cả đội tập trung hỏa lực, dồn toàn bộ sức mạnh để tấn công, VNFF đã vượt qua ván đấu tử thần để cân bằng lại tỷ số 1-1. Trong ván đấu quyết định, khi thế trận đã cân bằng thì kinh nghiệm, kỷ luật, đoàn kết của VNFF đã được chứng tỏ khi nắm bắt sai sót của đối phương để chuyển thủ thành công tạo nên cú lội ngược dòng ngoạn mục với chiến thắng 2-1, VNFF chính thức trở thành nhà vô địch bộ môn World of Tanks của giải đấu WCG 2012.

DOTA 2: 1ST.VN|POKER BẤT NGỜ ĐOẠT VÉ DỰ ASIAN WCG 2012

Cùng thuộc Clan với 1st.VN|HCMA nhưng bị đánh giá thấp trước 3 đội còn lại, 1st.VN|poker đã được "người anh em" giúp đỡ khi chấp nhận để trở thành đội nhì bảng B khiến 1st.VN|poker (nhì bảng A) sẽ không phải gặp mặt đồng đội ở vòng bán kết. Tuy nhiên, 1st.VN|HCMA đã để thua trước PlayStyle ở trận bán kết. Trong khi đó, 1st.VN|poker lại bất ngờ vượt qua Earth Quake và có mặt trong trận chung kết kế hoạch của Clan ProA phá sản.

Ở trận chung kết, PlayStyle với ưu thế kỹ năng và kinh nghiệm đã áp đảo đội trẻ 1st.VN|poker. Tuy nhiên, trong game đấu thứ hai, bất ngờ xảy ra khi các thành viên của 1st/Vn|poker đã thi đấu hết mình và không để PlayStyle có trận thắng thứ hai.

Ở lượt đấu quyết định, 1st.Vn|poker chọn Queen of Pain, Winrunner, Shadow Demon, DK và Thrall trong khi PlayStyle chọn Venomancer, Leshrac, Beastmaster, Invoker và Clink. Sự cẩn trọng thể hiện rõ trong các màn công, thủ diễn ra liên tiếp. Cuối cùng, sự xuất sắc của Queen of Pain bên 1st.Vn|poker đã giúp các đồng đội lần lượt hạ gục các trụ vòng trong của PlayStyle. Những nỗ lực cuối cùng của PlayStyle đã không thể đảo ngược tình thế. 1st.VN|poker đã giành chiến thắng và tấm vé đi Malaysia.

1ST.VNTALENT: "KHÔNG VÔ ĐỊCH ĐỒNG NGHĨA VỚI HẠNG CHÓT".

Từng giành chức vô địch và trở thành đại diện của CrossFire Việt Nam tham gia tranh tài tại vòng chung kết WCG Grand Final 2011 tại Busan, Hàn Quốc. Năm nay, 1st.VNTalent tiếp tục bảo vệ thành công chức vô địch vòng loại Việt Nam WCG 2012. Đột Kích (CrossFire) lần đầu tiên trở thành nội dung thi đấu chính thức của WCG từ 2011.

Trận chung kết giữa 2 đối thủ cân sức cân tài Genius.Gaming và 1st.VNTalent đã mang đến những cảm xúc nghẹt thở, căng thẳng, kịch tính và hấp dẫn đối với tất cả các fan hâm mộ thể thao điện tử, dù có mặt tại Cyzone 1 hay theo dõi qua các kênh trực tuyến. Sự lên ngôi và bảo vệ thành công chức vô địch của 1st.VNTalent tại WCG Việt Nam là một thành tích để đời của các xạ thủ đến từ miền Nam. Một đội khác khiến 1st.VNTalent gặp nhiều khó khăn nhất chính là Boss.CFVN cũng là một đội từ miền Nam bay ra. Cả 2 đội đều hiểu nhau khá rõ nên trận đấu diễn ra quyết liệt và gay cấn. Trước WCG VN 2012, Tại CF Super Cup 8 vừa qua, 1st.VNTalent đã bị NatusVincere (đội á quân tại giải đấu đó) loại. Thất bại này được coi là bước đệm để 1st.VNTalent củng cố lại sức mạnh và rút được những kinh nghiệm quý báu cho WCG lần này.

Đội cho biết toàn team chỉ có thể luyện tập vào buổi tối vì ban ngày để dành thời gian cho việc học và công việc. Khi tập luyện, 1st.VNTalent đều rất nghiêm túc và không coi những buổi tập đó là chơi game. Vì 1st.VNTalent đã có nhà tài trợ, họ giúp đỡ team rất nhiều nên 1st.VNTalent chỉ biết cố gắng thi đấu hết sức mình để xứng đáng với tấm lòng và hình ảnh của nhà tài trợ.

1st.VNTalent cho biết họ đã xác định dù vô địch WCG VN 2012 cũng mới chỉ có 1 nửa suất được tham dự vòng chung kết WCG 2012 tại Côn Sơn - Trung Quốc nên toàn đội đặt quyết tâm giành chức vô địch để có lợi thế lớn. Nếu được lựa chọn đối thủ trong trận play-off giành vé dự vòng chung kết thế giới WCG Grand Final 2012 thì 1st.VNTalent rất muốn gặp lại Genius.Gaming (GG).

CÔNG THÀNH

CHUYỆN TRÒ CÙNG HIẾU "MỚI"

Nhà vô địch FIFA tại WCG VN năm nay vẫn mang tên Hiếu nhưng là Trương "proA.Hakumenfox" Đức Hiếu, chứ không còn là "L2vn" Tô Trung Hiếu. Hãy cùng Thế Giới Game làm quen với tân vương bộ môn FIFA Soccer trong WCG VN 2012.

Bạn có thể tự giới thiệu về mình cho độc giả Thế Giới Game được không?

Xin chào độc giả TGG, mình là Trương Đức Hiếu, 21 tuổi, nick Hakumenfox. Mình là thành viên mới gia nhập của team FIFA - proArmy Gaming. Hiện tại, mình đang học tập và làm việc tại trường Đại học Kinh tế quốc dân. Năm nay, mình khá may mắn khi giành chiến thắng giải Razer Tournament hồi tháng 3 tại Hà Nội và bây giờ là WCG VN 2012, giành quyền đại diện cho đất nước tham dự vòng chung kết thế giới tại Trung Quốc vào tháng 12 tới.

Bạn bắt đầu chơi FIFA từ bao giờ, tại sao lại muốn gắn bó với trò chơi này?

Bản FIFA đầu tiên mình chơi là FIFA 98, lúc đó mình 10 tuổi. Hồi bé chơi đơn giản vì đam mê những trận đấu kinh điển từ World Cup 98. Về sau, khi nhận thấy ngoài tính giải trí, FIFA còn mang tính cạnh tranh và cộng đồng cao, do vậy mà mình đã gắn bó với nó đến bây giờ.

Trong tất cả các phiên bản FIFA từ trước tới giờ, đâu là phiên bản bạn yêu thích nhất? Và một lí do cho sự yêu thích đặc biệt này?

Cho đến hiện tại thì phiên bản 12 là phiên bản yêu thích nhất của mình vì sự hoàn thiện trong gameplay cũng như đồ họa. Các chế độ điều chỉnh chiến thuật rất đa dạng và đặc biệt đã hạn chế được rất nhiều bug tồn tại ở các bản trước khiến việc ghi bàn không còn dễ dàng nữa.

Nếu muốn giành chiến thắng trong FIFA12, các bạn phải có sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa tất cả các kỹ năng từ giữ bóng, chuyền bóng, phát động tấn công, tăng cường hiệu suất ghi bàn khi có cơ hội. Ngay cả các cao thủ khi đối mặt thủ môn cũng có thể sút ra ngoài.

Lý do nào dẫn đến việc bạn gia nhập proArmy Gaming?

Ở nhà chơi Fifa một mình mãi cũng chán nên mình quyết định tham gia buổi offline của cộng đồng FIFA tại Hà Nội. Tại đó, mình đã gặp vài thành viên proA trong đó có anh Hiếu "Fly2ersk1" và nhận được lời đề nghị thử sức. Mình quyết định gia nhập proA.FIFA vì đây là một gaming giàu thành tích. Hơn thế nữa, khi gia nhập proA, mình mong muốn được giao lưu học hỏi từ đàn anh những kinh nghiệm không chỉ về FIFA và còn về công việc đời sống thường ngày.

proA.FIFA vừa bảo vệ thành công chức vô địch tại WCG VN 2012. Đồng thời, đây cũng là năm thành công nhất của đội khi có tới 3 game thủ lọt vào vòng bán kết. Liệu bạn có thể giải thích lý do về thành công của đội trong năm nay không?

Lý do thành công của đội trong năm nay là do có sự chuẩn bị kĩ càng qua các buổi luyện tập định kỳ hàng

tuần, cùng với các "bản hợp đồng" mới là Doãn "[13]" Nhật Minh (cựu vô địch nội dung FIFA WCG 2010) và Nguyễn "Steelar" Đăng Thái Bình. Sự trở lại của những thành viên tưởng như đã nghỉ hưu là Phạm "Se7en" Khắc Việt và Nguyễn "E1nin0" Thành Long cũng rất quan trọng khi cả hai đều là các game thủ lão luyện, dày dặn kinh nghiệm thi đấu. Họ đã giúp đỡ mình rất nhiều để ngày mình ngày một hoàn thiện bản thân.

Bên cạnh đó, WCG 2012 đánh dấu sự tham gia của 6 thành viên proA, đủ cho thấy khát vọng bảo vệ chức vô địch của đội năm ngoái. Không những thế, đối với các thành viên khác hiện đang học tập và làm việc ở nước ngoài hay trong TP.HCM cũng luôn dõi theo hoạt động của team, cổ vũ và góp phần rất lớn tạo nên thành công cho proA trong năm nay. Thông qua lần phỏng vấn này, mình muốn gửi lời cám ơn chân thành tới tất cả mọi người. Sự động viên của mọi người chính là nguồn cảm hứng giúp mình đi đến chiến thắng ngày hôm nay.

Trận đấu đáng nhớ nhất với bạn tại World Cyber Games VN 2012 lần này?

Đó là trận chung kết nhánh thắng bảng A với Phạm "Fantasy" Tường Thành. Fantasy có lối đá tấn công rất nguy hiểm, luôn uy hiếp khung thành đối phương dưới những đợt lên bóng liên tục. Mình đã phải chuyển đội hình với 5 hậu vệ và rất cố gắng mới để lọt lưới ít như vậy. Quả thực, nếu Fantasy phòng thủ tốt hơn thì mình đã là người thua cuộc và rơi xuống nhánh dưới. Đúng là chỉ có thể "sống trong ảo tưởng" thì mình mới nghĩ là có thể chiến thắng trong một trận đấu căng thẳng như vậy.

Tại sao bạn luôn chọn áo màu đen trong tất cả những trận đấu quan trọng tại WCG VN?

Mình nghĩ áo đen mang lại may mắn cho mình. Và 1 điều nữa là dễ nhận biết cầu thủ trên màn hình từ xa hơn.

Gia đình đã phản ứng thế nào sau khi biết tin bạn đoạt giải nhất WCG VN 2012 và đại diện Việt Nam thi đấu tại Trung Quốc tháng 12 tới đây?

Miễn là không ảnh hưởng đến việc học thì gia đình mình sẽ không cấm chơi game. Sau khi đoạt giải nhất WCG VN 2012, anh em bạn bè chúc mừng, còn mẹ thì nói: "chơi giỏi rồi thì lo mà học giỏi nữa nhé!". Dĩ nhiên là mình sẽ phải luôn nỗ lực để cân bằng giữa hai công việc để mọi người hiểu rằng mình hoàn toàn có thể làm tốt ở hai lĩnh vực.

Bạn đã chuẩn bị những gì cho World Cyber Games Grand Final, dự kiến tổ chức vào đầu tháng 12 tại thành phố Côn Sơn, Trung Quốc? Bạn hiểu gì về các đối thủ của mình tại đấu trường lớn nhất năm này?

Giải đấu còn khoảng 2 tháng nữa mới diễn ra nên sự chuẩn bị tốt nhất mình có thể làm là dành mỗi tuần một buổi đá giao hữu với các đối thủ ngang tầm. Ngoài ra, mình sẽ tìm kiếm video các trận đấu trên thế giới để nghiên cứu thêm về điểm mạnh - yếu và thói quen của họ . Mặc dù đã tìm hiểu sơ qua về các cao thủ trên thế giới, các gương mặt mà mình gần như sẽ chắc suất tham dự vòng Chung kết Thế giới nhưng thực tế, mình nghĩ "phải vào hang cọp mới bắt được cọp". Mình sẽ cố gắng thi đấu ở phong độ tốt nhất trong vòng chung kết lần này.

Bạn có muốn thông qua TGG gửi lời nhắn nào tới cộng đồng FIFA nói chung và những người đồng đội tại proA.FIFA nói riêng trước khi chúng ta kết thúc ở đây không?

Nhờ thành công trong năm nay của proA.FIFA, mình muốn những thành viên "đã lâu không chơi" quay trở lại. Qua sự đổi mới, hoàn thiện ngày một tăng của các phiên bản, mình hi vọng số lượng người chơi FIFA sẽ nhiều lên, cộng đồng sẽ có thêm nhiều giải đấu cho mọi người gặp gỡ giao lưu và học hỏi. Có như vậy thì FIFA Việt Nam mới có thể phát triển và giành được thứ hạng cao trên thế giới.

Cảm ơn bạn! Chúc bạn thi đấu thành công tại WCG Côn Sơn 2012!

HIẾU FLY

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

• Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
• Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Vân Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/8/2012:

Dù nhiều người cho rằng Ultrabook chỉ là thứ ăn theo dòng sản phẩm MTXT mà Apple đã bán ra từ nhiều năm qua – MacBook Air, xong với các ưu thế về mặt di động, Ultrabook vẫn đang được nhắc tới như là tương lai của MTXT. Thị trường Ultrabook hiện tại ra sao, và tương lai của dòng sản phẩm này sẽ như thế nào? Đó là nội dung của loạt các bài viết có liên quan được chúng tôi trình bày trong số Tạp chí này.

Các cảnh báo về an toàn dữ liệu và khả năng mất quyền điều khiển các hệ thống máy tính đang ngày càng được đề cập đến nhiều. Điều này cho thấy tầm ảnh hưởng và mức độ quan trọng của an toàn thông tin lớn đến mức nào. Loạt các bài viết có hệ thống liên quan đến bảo mật dữ liệu và an toàn thông tin ở nhiều cấp độ khác nhau cũng được BBT Thế Giới Vi Tính đăng tải trong số này.

SẮP PHÁT HÀNH

MÁY TÍNH XÁCH TAY CHO NGÀY ĐẾN TRƯỜNG

Một trong những sản phẩm công nghệ mà sinh viên, học sinh mong muốn nhất cho ngày tựu trường hàng năm luôn là máy tính xách tay (MTXT). Thị trường MTXT cho năm học 2012 – 2013 có gì mới? Đâu là một sản phẩm dành cho sự lựa chọn của bạn, và những điều lưu ý gì khi mua một MTXT dành cho ngày đến trường? Ngoài ra bạn cũng có thể tìm kiếm được thông tin về những sản phẩm công nghệ khác phục vụ cho việc học tập của bạn.

*Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày **5/9/2012.***

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 8/2012:

Phần thưởng cao nhất gồm chuột chơi game Razer Abyssus và tấm lót chuột Razer Goliathus Omega đã thuộc về bạn đọc **Lê Minh Ty** đến từ **Lâm Đồng**, số ĐT **01265209431**. Ngoài ra, hai bạn đọc **Nguyễn Minh Hoàng (0938013668 – TP.HCM)** và **Nguyễn Trường Nam (0908329797 – Hà Nội)** đã trúng chuột máy tính không dây siêu nhẹ Swiftpoint.

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **thaodtp@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên: .....
Số ĐT:.....
Email: .....
Địa chỉ:.....
.....

BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 9/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 bộ sản phẩm của Razer bao gồm chuột chơi game Razer Abyssus và tấm lót Razer Goliathus Omega trị giá 900.000 đồng. Ngoài ra, game thủ còn có cơ hội trúng 2 chuột laptop không dây Swift Point. Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/9.

*Kết quả sẽ được công bố trên website: **thegioigame.vn** và tạp chí Thế Giới Game số tháng **10/2012.***

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

Tt eSPORTS
By Thermaltake

BỘ GAME KIT PHIÊN BẢN SNOW ƯU VIỆT CỦA THERMALTAKE & Tt ESPORTS

- ✓ Vỏ Máy Level 10 GT Snow Edition VN10006W2N Thermaltake
- ✓ Bàn phím cơ MEKA G1 COMBAT WHITE KB-MEG005USC1 Tt eSports
- ✓ Chuột Black Combat White MO-BLK002DTG01 Tt eSports
- ✓ Tai nghe SHOCK WHITE HT-SHK002EC Tt eSports

MẠNH MẼ, ĐẦY CÁ TÍNH

Không chỉ là **thiết kế BMW** độc đáo với **sắc trắng lạnh, mạnh mẽ, đầy cá tính của SNOW**, Chúng tôi còn tuyển chọn khắt khe để kết hợp nên bộ sản phẩm đẳng cấp đầy hứa hẹn về những **trải nghiệm sống động trên cả tuyệt vời** cho riêng bạn.

WWW.STARFISH.COM.VN

CÔNG TY TNHH ĐIỆN TỬ - TIN HỌC SAO BIỂN
56 Hoàng Dư Khương P.12, Q.10. TPHCM.
Tel: +84.8. 38624741 - ***Fax:*** +84.8. 38624744
Email: sales@starfish.com.vn

GIGABYTE™

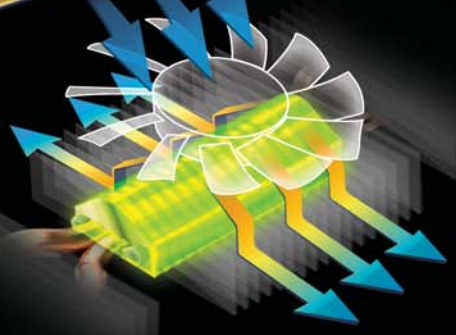
GeForce GTX 660 Ti OC
Super Cool !
Super Quiet !

WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

TRIANGLE COOL

WINDFORCE 2X với quạt kích thước lớn 100mm

- Các lá tản nhiệt được thiết kế hình tam giác độc quyền
- Đảm bảo mát hơn giải pháp tản nhiệt truyền thống đến 35%



GV-N66TOC-2GD 2048 MB/ 192 bit GDDR5

Hiệu năng tốt hơn 6.3% so với bản GeForce GTX 660 Ti gốc

- WINDFORCE 2X quạt kích thước lớn 100mm được trang bị công nghệ Triangle Cool
- Linh kiện chất lượng cao VGA Ultra Durable
- Hỗ trợ truy xuất lên đến 4 màn hình
- Hỗ trợ phần mềm ép xung mới nhất - OC Guru II

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn